no.488
1995年2/1
アミューズメント通信
FEBRUARY 1, 1995

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail)-US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　株式会社 アミューズメント通信社　〒530大阪市北区堂山町18−2(若杉ビル)　☎06(314)0309　FAX06(314)3821　定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

任天堂／セントギガによるSFC利用の

衛星データ放送開始

2月から申し込み受け付け、4月から実施

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）と衛星デジタル音楽放送㈱（通称セントギガ、本社東京、福田信社長）は十二月二十一日、世界初のデジタルデータ実用放送「スーパーファミコン放送」を四月一日から実施する、と発表した。

任天堂は九三年三月、経営が悪化しているセントギガに出資、筆頭株主になるとともに、「スーパーファミコン」（SFC）で衛星からのデータ放送を受けるというデジタルデータ放送の構想を明らかにしていた。これは従来のPCM音声放送とは別に郵政省の免許が必要な事業であることから、同省の諮問機関である電波監理審議会に申請していたが、同審議会の答申に基づき十二月十九日に郵政省が免許を交付したので、実現に大きく踏み出すことになったもの。

衛星デジタル放送「SFC放送」は基本的に、ノンスクランブルの無料放送で開始され、BSアンテナ、BSチューナーとテレビ、SFCのほか専用アダプター「サテラビュー」と専用カセットがあれば楽しめる。うち「サテラビュー」はSFCを上に乗せる形になっており、専用カセットはゲームカセットと同様SFCに取り付ける。これら専用装置セットの価格は一万四千円で、二月一日から申し込みを受け付ける。初年度二百万台の販売を見込んでいる。

「サテラビュー」を付けたSFC

セントギガによるSFC放送は毎日午後四時から七時までの三時間実施される。番組はいずれも操作盤を使って楽しめるものとなり、①映像とコメントで構成される電子雑誌型番組、②各地の受信者が競う全国一斉ゲーム型番組、③新作ゲームの一部分を試すデータプレゼント番組など（いずれもタイトル未定）。

SFC放送専用装置セットには、専用カセットに加える八メガのプログラムROMも付属しており、番組内容をロードダウンできる。このため番組後も新作ソフトの一部を楽しんだりできる。

SFC放送は任天堂が提供することになり、セントギガでは放送開始により初年度約二十五億円の売り上げが予想され、累積赤字を減らすことができるとされている。

セガ社とナムコ受賞

94年度「ビデオゲーム・オブ・ザ・イヤー」

記念楯を手にしたセガ社の小形専務

本紙チャート「ベストヒットゲームズ25」のデータに基づく九四年度「ビデオゲーム・オブ・ザ・イヤー」は、前号既報のとおりソフトウェア部門でコンパイル／セガ社の「ぷよぷよ」、完成品タイプ部門でナムコの「リッジレーサー」(DX)と決定。小社では十二月下旬、セガ社の小形武徳専務、ナムコの中村雅哉社長にそれぞれ記念楯を贈った。

うち「ぷよぷよ」はコンパイルがソフトを開発、セガ社が業務用を製造販売したいきさつもあり、小形氏はコンパイルの仁井谷正充社長に届けたいと語った。小形氏によると業務用「ぷよぷよ」は国内向けで約一万枚出荷（海外はなし）、「ぷよぷよ通」は約八千枚出荷した。同社開発ではCG格闘ゲームの「バーチャファイター」が九四年中伸ばして海外を含め約一万五千台出荷、「同2」はすでに二万台の注文を受け、出荷中とのこと。

ナムコ「リッジレーサー」は、ソフト交換の「同2」を含め国内だけで六千ないし七千台出荷。後から出たセガ社「デイトナUSA」と二分する人気となっており、CGゲームという新分野を確立した。中村氏は「ニコグラフ94でアミューズメントCGシンポジウムが開かれるなど、AM業界が最もCG分野で進んでいると認められた」と語っている。

AM通信社の赤木社長（左）と記念楯を持つナムコの中村社長

セガチャンネル

米国での配信を本格化

大手CATV通じ2千万世帯目標に

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は十二月十二日、米国でCATVを使ったTVゲーム配信を本格的に開始したことを明らかにした。同社は日本各地でゲーム配信を始めているが、米国での本格的なゲーム配信はこの日が初めてとなる。

セガ社では九三年四月に米国大手CATVとTVゲーム配信について合弁事業を進めると発表。米国子会社であるセガ・オブ・アメリカ社の下にセガ・チャンネル社（本社ニューヨーク、スタンリー・トーマス社長）を同十一月に設立、ゲーム配信事業のテストを九四年七月からウェストバージニア州など十二州、約七千世帯を対象に実施してきた。

これはセガ社の家庭用16ビット機「ジェネシス」（日本では「メガドライブ」）をCATVの端末に接続し、CATVで送信される番組「セガチャンネル」を選択、メニュー画面の中から好きなゲームソフトを取り出し、RAMに入れてTVゲームを楽しむというもの。月額十二—十五ドルの契約料で約五十種のゲームソフトを次々楽しむことができる。ゲームソフトは「ソニック&ナックルズ」、「アースウォーム・ジム」などの人気作や近くリリースされる新作ソフトの特別版など。

テストの結果、CATV加入者の九割以上が便利で非常に価値があるサービスだ、と認めていること、また加入世帯の三分の二の家庭に子どもがいること、「セガチャンネル」プレイヤーの半数以上が十七歳未満だが、それ以上の年齢層も利用していること——など判明した。このため本格配信に踏み切ったもの。

本格配信は十二州のテスト地区とペンシルバニア州ピッツバーグから開始。今後一年間で米国の二千万世帯にゲーム配信を行なう予定だ。配信事業はCATVオペレーターが行なう形となり、セガチャンネルと提携した大手CATVのテレコミュニケーション(TCI、加入世帯千六十万)、タイムワーナー（TW、七百二十七万）や、プライム、アデルフィア、バイアコム、サモンズなどの各社が当たることになる。CATV放送の「セガチャンネル」は、セガ社とTCI、TWの三社が開発したゲームソフト配信システムで、二十四時間いつでも利用できる。

配信CATV 日本は20局に

セガ社は日本国内で九四年九月以降ゲーム配信を本格化しているが、導入した地方のCATV局は十二月までに二十局となっており、九五年三月までに三十局に増える勢いとなった。しかし「メガドライブ」のシェアが低いことから、一千世帯ほどの普及にとどまっているもようだ。このため「メガドライブ」の無償貸出しを含め各局でキャンペーンを進める予定。

なお十二月までにゲーム配信を開始したCATV局は、既報のほか主なところでは浦和CATV、CATV徳島、愛媛CATV、伊豆急CATVネットワーク、江戸川CATV、江東CATV、CATVネットワーク千葉などとなっている。

ナムコ・シンガポール

初の大型直営店

SC内に今夏オープン予定

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は十一月二十四日、シンガポール子会社のハッピーランド・シンガポール社（野宮公典社長）が九五年夏、シンガポールパルコ内に大型直営店「サイバーステーション・シンガポール」（約千三百平方㍍）を開設する、と発表した。シンガポールでは初の大型店になり、アセアン地域でもモデル店となる見通しだ。

「サイバーステーション・シンガポール」の予定地は、シンガポール政府による都市再開発施設「ブギス・ジャンクション」の中で、パルコと現地資本が運営する商業施設シンガポール・パルコ（地上四階から地下一階まで延べ床面積約二万七千平方㍍）の地下一階部分。地下鉄ブギス駅の上で、立地条件もよい。

ナムコではアトラクション施設としての「ドリフトキング」を含め百四十二台を備えるAMゲーム場を計画している。四百三十万シンガポールドル（約二億八千万円）を投資、初年度三百六十万シンガポールドル（約二億五千万円）の売り上げを見込んでいる。

セガ社通信カラオケ

情報やゲームも加えて

「サターン」基板内蔵の「プロローグ21」発表

入交昭一郎副社長

㈱セガ・エンタープライゼス(本社東京、中山隼雄社長)と㈱セガ・ミュージック・ネットワークス(SMN、小形武徳社長)は十二月二日に新高輪プリンスホテルで、十二日に大阪ロイヤルホテルで、通信カラオケシステム「プロローグ21」の発表会を催した。これに東京会場で約二千五百人、大阪会場で約千五百人が来場した。

セガ社では九四年五月通信カラオケ事業への本格参入を発表。十月にはセガ社五〇%、NECとCSK各二五%出資の販売会社SMNを設立した。業務用発表会に続いて、「プロローグ21」を十二月十五日に出荷。委託販売のクラリオン、タイカンの二社を通じて発売、初年度一万六千台の販売を予定している。

東京会場ではセガ社の入交昭一郎副社長が挨拶、「『プロローグ21』は二十一世紀をめざし、セガの提案するマルチメディア対応の新しいカラオケシステムだ。NEC、CSK、コロムビア、クラリオン、タイカンの協力を得て開発したもの。これを皮切りに将来、グローバルなカラオケネットワークの構築、家庭用カラオケシステムをビジョンに入れている。SMNを通じて新しい製品をどんどん送り出していく。『プロローグ21』には『サターン』基板が使われており、半導体不足のため当初は需要に追いつかないかも知れない」と語った。

女性ボーカルグループ「シンガーファイブ」による同システムの機能説明があり、また歌手青木香織による実演が行なわれた。会場内に設けられた特設ブースでは、同システム内蔵の「サターン」によるゲーム、カラオケ、PC―VANなどのデータ通信が紹介された。

「プロローグ21」の主な特徴として、①「サターン」基板が内蔵されており、ゲームができる。②液晶パネルに曲名、歌手名など選曲に必要な情報を収めた「ソングナビゲーター」(リモコン)を使用することから、目次本は必要ない。③声質や演奏を変えることのできる九種類のエフェクト機能付き、④ニュース、天気予報、占いなど約百種類のメニューから情報をリアルタイムで引き出せるPC―VANに対応している、など。基本セット価格百四十五万円。

セガ社「プロローグ21」発表会で、上は東京会場、下は大阪会場

「ソングナビゲーター」

「プロローグ21」の基本セット

三井不動産が

スペイン2号店

セガ社から習得、独力で運営

三井不動産販売㈱(本社東京、横山宏明社長)は十一月二十日、スペイン子会社のスペイン三井不動産販売社(本社マドリード、高橋昌彦社長)を通じてAMゲーム場「メガパーク」の二号店を、アルカラ・デ・エレナス市内にオープンした。

スペインでの「メガパーク」は、九四年十月にアルコベンダス市内にオープンしたのが初めて。一号店開設に当たりセガ社の英国子会社、セガ・アミューズメンツ・ヨーロッパ社と業務提携し、AMゲーム場運営のノウハウをセガ社が提供した。この一号店での実績をもとに二号店開設を進めたもので、二号店からはスペイン三井不動産販売が独力で企画運営していくことになった。

「メガパーク」二号店は、首都マドリード東約三十四㌔にある郊外型SC「ラ・ダエサ」内の約五百七十平方㍍の店舗を賃借。体感ゲーム機十四台、TVゲーム機二十二台を含む六十二台のAMゲーム機を設置運営する。年間十二万人の利用を見込んでいる。

スペインでは従来百平方㍍以下の小規模なゲーム場しかないという状況なので、一号店に続き本格的な大型ロケとして展開して、実績を重ねていく考えである。

音楽映像ソフトも

「X-JAPAN」でセガ社制作

セガ社では人気ロックグループ「X―JAPAN」による音楽ビデオを「サターン」用CD―ROM化し、今春発売することを明らかにした。また同社は、「X―JAPAN」の年末公演に協賛し、冠スポンサーとなった。これらは十一月二十一日、東京・新宿のハイアットリージェンシーホテルで開かれた記者発表で明らかとなった。

「X―JAPAN」の音楽映像ソフトは制作中で、ライブの実写映像などが盛り込まれている。セガ社「サターン」用ソフトは、これまでTVゲームソフトしか明らかにされていなかったが、ゲーム以外の音楽映像ソフトを充実させる方針で、その初の作品となる。

公演は十二月三十―三十一日、東京ドームで開催され、「セガサターン」が公演名称に付いている。

シグマ対三共

特許訴訟を和解

昨年7月、非公開条件に

シグマグループのシグマ商事㈱(本社東京、真鍋勝紀社長)が、パチンコの大手メーカーである㈱三共(SANKYO、本社群馬県桐生市、毒島邦雄社長)を相手どって特許侵害訴訟を九三年十月、東京地裁に起こしていたが、九四年七月に和解、訴訟を取り下げていたことがこのほど判明した。

これはシグマが持つTVスロット特許「スロットマシンのシンボル列表示方法」に関わるもので、三共の液晶ゲーム付きパチンコ「フィーバーパワフル」などでこの特許が無断で使用された、としてシグマが訴えていたもの。先に三共が九三年七月、「差止請求権不存在確認訴訟」を起こしていた(本紙第462号参照)。

和解条項には、和解内容を公表しないとの項目が入っているため、侵害事実の認否など一切明らかではないが、三共がシグマに支払う形で双方の訴訟を取り下げたもようである。

特許・実用新案 出願公告・公開

(12月6日～21日)

特許庁に出願された特許の公告および公開、実用新案の公告および公開、登録の最新分で、AM業界関連のものは次のとおりで、出願公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、(公告の場合の)出願番号の順に掲載。新法による登録実用新案については公報の日付、登録番号にとどめた。それぞれ詳しくは、各地の発明協会などにお問い合わせ下さい。

特許出願公告

十二月七日＝「サイコロの目の読取りシステム」、㈱セガ・エンタープライゼス(東京)、6-98223、3-346681。「テレビゲーム用通信システム」、㈱広布(千葉)、6-98224、63-192411。「相性診断装置」、カシオ計算機㈱(東京)、6-98225、60-254107。同、6-98226、61-19714。

十二月二十一日＝「スロットマシン」、徳山謙二朗(大阪)、6-104136審、61-154793。「カップリング装置」、㈱オリコミ(東京)、6-104144、4-89750。

実用新案出願公告

十二月七日＝「スロットマシン等における操作ハンドル制御機構」、シグマ商事㈱(東京)、6-47485、62-109079。「スロットマシン等における操作ハンドル制御機構」、㈱シグマ(東京)、6-47486、63-136083。「スロットマシン等の正面パネル」、岸下龍太郎(神奈川)、6-47487、63-137821。「ゲーム機のユニットシャーシ開閉装置」、㈱森木工(愛知)、6-47488、2-107354。「ゲーム機機筐」、同、6-47489、2-107356。「輪投げ遊戯設備」、タスコ㈱(東京)、6-47501、2-67746。「揺動遊戯機の揺動機構」、㈱セガ・エンタープライゼス(東京)、6-47503、63-94025。

十二月十四日＝「メタル排除用シャッタ」、名古屋精工㈱(愛知)、6-49323、1-70160。「揺動タワー」、日立造船㈱(大阪)、6-49338、63-21448。同、6-49339、63-31466。

特許出願公開

十二月六日＝「スロットマシン」、㈱イーグル(東京)、6-335554。「娯楽用景品の掲上機」、長田理(愛知)、6-335568。「TVゲーム装置」、日本電気ホームエレクトロニクス㈱(大阪)、6-335569。

十二月十三日＝「ピンボールゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス(東京)、6-339558。「体感機能付ゲーム装置」、同、6-339576。「ゲーム装置」、同、6-339577。「スイング式遊戯設備」、㈱奥村組(大阪)、6-339578。

十二月二十日＝「スロットマシン」、山佐㈱(岡山)、6-343738。「競走遊戯装置」、㈱シグマ(東京)、6-343757。同、6-343758。「業務用ビデオゲーム装置」、㈱ナムコ(東京)、6-343759。「遊技機」、船井電機㈱(大阪)、6-343760。「ゲーム情報再生装置」、同、6-343763。「ゲーム用の操作装置」、㈱エース電研(東京)、6-343761。同、6-343762。「パズルゲーム装置」、㈲友ミュージック(東京)、6-343764。「スイング式遊戯設備」、㈱奥村組(大阪)、6-343765。「遊戯装置並びに該装置に用いる搬器」、㈱セガ・エンタープライゼス(東京)、6-343766。

登録実用新案

十二月十三日＝「パンチゲーム機」、㈱サンワイズ(東京)、6-3005242。

JAMMA、総務庁などに

規制緩和を要望

風営対象機の制限など3点

㈳日本アミューズメントマシン工業協会(JAMMA)は、風営法「八号営業」関係および電取法に関する規制緩和を求める要望書を、十一月十四日付で総務庁と通産省に提出した。

これは、政府の規制緩和推進策に基づき各省庁が関係業界の意見提出を求めたことに応じたもの。

風営法に関しては、「規制対象分野の縮小」、「遊園地・スーパー等の規制緩和」、「リデンプションゲームの承認」の三点について要望。

うち規制対象についてはTVゲーム機に絞って対象除外を求めている。その理由として、TVゲーム機は技術介入性があり、賭博に使用される恐れがないこと、家庭用TVゲームと同じ内容のソフトが多いことなどを挙げ、また「少年の健全な育成に障害を及ぼす」ことに関係のないものであり、少年非行の温床となるものではなく、健全なゲーム機であることを強張している。

電取法については、通産省が検討している甲種電気用品を乙種へ移行させる改正原案と同じ内容の要望となっている。ただし同原案では乗物機の移行は見送られている。

なおAOUでも、風営法に関してJAMMAと同じような内容の要望意見書を、十月二十五日付で警察庁へ提出したもようだが、AOUでは公にしていない。

米社開発、TVゲームに接続

背中でも体感

亜土電子「インタラクター」発売

亜土電子が発売する「インタラクター」の利用例

㈱亜土電子工業㈱(本社東京、金山和男社長)は十二月七日、TVゲーム機と接続して〝体感〟できる背中当ての周辺装置「インタラクター」を十二月十二日に発売すると発表した。

「インタラクター」は米国のアウラシステムズ社(本社カリフォルニア州エルセグンド、ハリー・カーツマン社長)が開発、冬季CES94で披露ずみのもので、日本市場についてはニチメンが独占販売権を持っていたが、このほど亜土電子が販売総代理権を取得、輸入販売することになった。

この周辺装置は音声信号の強弱を振動の強さに変換するもので、家庭用TVゲーム機に接続すると、パンチやキック、爆破などの衝撃音をプレイヤーが背中で感じることができる。業務用でも使えるし、一般のテレビでも使えるが、ゲーム機の場合プレイヤーの操作と結びつくので効果的だ。

「インタラクター」はベスト部分とパワーアンプ(ACアダプター、音声入力端子付き)から成る。フィルターコントロールを使うと、背景音楽を消し、パンチ、キックなどの動作だけを強調することができる。価格一万五千円。初年度十万台の出荷を見込んでいる。

東京都協、通常総会

副会長2名新任

警視庁担当官が注意点説明

東京都アミューズメント施設営業者協会(TAMOA、駒井徳造会長、会員九十二社)は十一月十五日、神田の東京YMCAで第六期通常総会を開催、任期満了に伴う役員改選を行なった。委任二十七社を含む六十五社が出席した。

駒井会長挨拶に続き、第六期(九四年九月期)活動報告案と収支決算案、第七期活動計画案と収支予算案が提出され、異議なく承認された。東京都協はAOUエキスポの業務受託収入が一千万円、それに伴う費用支出が約三百三十万円あり、第七期でも同様に予定されている。

役員改選は理事会で作成した候補者名簿どおりまず理事十五名、監事二名を選出、臨時理事会により正副会長を選出した。その結果ほぼ全員が留任となったが、橘正裕氏(㈱ナムコ)と飯沢幸雄氏(㈱タイトー)が副会長に加わり、原野直也氏(㈱アトラス)が新任理事となった。

議案終了後、警視庁防犯部保安課の川端敏明警部補が約一時間、「八号営業店運営上の留意点」と題して講演した。内容は①許可、承認申請の行政手続法上の標準処理期間、②風営法施行規則で定めている八号営業対象の遊技設備についての確認、③都内で目立つカジノバーの摘発状況と遵法営業の徹底化など。

CG制作教える

人材育成にタイトーが出資

㈱タイトーは十二月一日、マルチメディアソフト開発の人材育成会社であるデジタルハリウッド㈱(本社東京、杉山知之社長)に資本参加した。

デジタルハリウッドは、CG映像制作会社のビジュアルサイエンス研究所を中心に、日立製作所、日本アイ・ビー・エム、内田洋行の四社が共同出資し十月に設立。CG制作技術など指導する学校「ザ・マルチメディアスクール」を運営している。

このほど八千万円の資本金を九千万円に増資し、タイトーが一〇・八%の九百八十万円を出資したもので、同社ではCG制作などの人材育成に期待している。

競艇のメダルゲーム機導入

マタハリー

㈱マタハリー(本社川崎市、山中秀晃社長)はメダルゲーム機「スーパーXサイトボートゲーム」(十二人用)を、十二月一日に「シルクハット京急川崎店」など自社ロケに導入した。

これは水を張ったミニ競艇場で六艇のミニチュアボートがレースを競うもので、セガ社「エキサイティング・ボートレース」とは別に開発されたもの。外部への販売予定はなく、開発経緯についても明らかにされていないが注目されている。

沖縄育英社倒産

別にサンライト沖縄も

民間の信用調査機関の調べによると、㈱沖縄育英社(那覇市、玉城勝社長)が十二月八日、琉球銀行本店で二回目の不渡りを出し、閉鎖した。金融負債を含め負債総額は五十四―五十七億円と見られている。

同社関連会社の㈲育英物産(同社長)も二回不渡りを出し、十二月十二日に銀行取引停止となった。負債五―八億円。さらに同系列の㈲ユニバーサル(城間克己社長)も同様に、二億円の負債で倒産した。

沖縄育英社は七五年創業の教材販売会社。育英物産は八三年設立のカラオケ機器販売会社、サンシャイン沖縄を系列化、社名変更したもの。ユニバーサルも同系列の飲食店やゲーム場の経営会社で八三年設立。

またサンライト沖縄(個人経営、沖縄県宜野湾市、比嘉義彦代表)が十一月十八日、二回目の不渡りを出し、行き詰まった。負債約三億円。七六年創業のオペレーターで、カラオケ機器やゲーム機の販売も行なっていた。

ウェップ10周年で

記念パーティー

東京都協駒井会長ら祝辞

㈱ウェップシステム（本社東京、玉手良光社長）は十一月二十五日、新宿のセンチュリーハイアットホテルで同社創立十周年記念行事を催し、これに取引先など約三百人が集まった。

同社は八五年四月に設立されたAM、カラオケ機器のレンタル会社で、急成長し注目されている。十周年記念行事は、製品内覧会、記念講演会、パーティーの順で行なわれ、内覧会では景品払い出し機と景品類、立体音響システム、パソコン操作盤「グライドポイント」など各事業部の新製品を展示した。

記念講演は経営アドバイザー、佐藤忠氏による「会社の成長発展を決めるのは何か」と題するもので、「社会から支持される会社、世の中が必要とする会社かどうかがカギになる。そうなるには客に好かれる社員、思いやりの心を持つ社員を育てることだ。また会社の経営理念を商品とともに売ることも大事だ。会社の最大のライバルは社会および市場ニーズの変化であり、変化の予兆をつかむことで先見性が得られるし、経営センスも磨かれる」など語った。

パーティーで玉手社長は、「十年間、少しずつだが増収増益を続けてきた。AM施設事業を中心に、数年前からマルチメディア、電子機器関連の事業を開始しており、まだまだだが成果を上げている。十年経ち責任も増すことになるが、これまでの信用を大切にしていきたい」と挨拶した。

来ひんによる祝辞は、東京都協（TAMOA）の駒井徳造会長と、SNKの村瀬貞昭国内販売本部長が述べた。駒井氏は「ここ二年ほどAM業界は不況の波をかぶっている。若者たちの残業や学生のアルバイトが減ったのが大きな原因だろう。しかし新風営法施行以来の健全化の努力により不況下でもここまで来れたのではないか。業界はマルチメディアへの対応など過渡期にあり、ウェップシステムは新分野進出など優れている」と語った。また村瀬氏は、「ネオジオのレンタルグループの最初の会社で、現在四千台以上扱っていただいている。良きパートナーであり、今後も協力していただけるよう期待する」と語った。乾杯の音頭は㈱サンワイズの松下清氏が行なった。

ウェップシステム10周年記念にて、写真左上は同社の玉手良光社長、右上は東京都協の駒井徳造会長、右はSNKの村瀬貞昭本部長、下は佐藤忠氏による記念講演のようす

吉本／SCCで

大規模ゲーム場

大阪初のVWセンターも

吉本興業㈱（本社大阪、中邨秀雄社長）と㈱エスシーシー（SCC、本社東京、太田紘社長）は、共同出資によるゲーム場「ゲームファクトリー・よしもとアミュージアム」を、大阪・難波で十一月三日オープンさせた。

同ゲーム場は八号営業店で、SCCの子会社である㈱フェアリー（本社大阪、大杉泰弘社長）が許可を得て運営している。

「スイング・ヨシモトビル」一階の約千三十平方㍍のフロアに、約二百台の機械を設置。うち約百二十二平方㍍のフロアに、関西では初登場の対戦TVゲーム場「バーチャルワールド・アウトポスト」が設置されているのが特徴。

これは米国VWE社TVゲーム機「バトルテック」を八台設置し、通信対戦ができるようにしたもの。ソフトは「バトルテック」と「レッドプラネット」の二種類。一プレイ五分間で五百円。

両社で七億円を投資し、初年度七億円の売上げを見込んでいる。営業時間は十時—二十四時となっている。

「バーチャルワールド・アウトポスト」の入口部分のようす

岡山県協、定例総会

新任役員は5名

事業計画などを承認

岡山県アミューズメント施設営業者協会（事務局岡山市、松田次雄会長、会員四十社）は十一月十六日、岡山市内の郵便貯金会館で第十期定例総会を開き、役員改選により松田会長を再選した。

同総会には二十一社が出席。松田会長が挨拶した後、来ひんとして県警生活安全企画課の難波義弘課長、本田信、小橋勝己両課長補佐、同協会顧問の肥田璋三郎、桑山博之両県会議員が挨拶した。

議案審議は松田会長が議長となって進められ、第十期（十月末まで）事業報告案、決算案、十一期事業活動計画案、予算案が、いずれも異議なく承認された。うち事業計画は香川県協との年二回の交流会開催、〝ゲームの日〟設定の検討、同協会津山支部での障害者招待イベント開催、各市町村イベントへの積極的参加——などを挙げている。

役員改選は任期満了に伴うもの。副会長一名と理事三名の増員を承認した上で、改選の結果、次の役員が新任となった。

副会長＝岡田祥資氏（ドライブイン古城）、杉野原修氏（セガ社）。理事＝松田高志氏（㈲アミューズメントタカ）、江原健二氏（津山バッティングセンター）、坂本務氏（イーストランドファミリーガーデン）。

岐阜県協33名

グアムで親睦

岐阜県ゲーム機オペレーター協会（事務局岐阜市、真鍋巧会長）は十一月六—九日、親睦を兼ねたグアム島研修旅行を実施、これに会員十八社三十三名が参加した。

同協会では毎年この時期に親睦旅行を行なっており、海外ツアーは昨年の韓国視察に次いで二回目となる。昨年の倍近い参加者があり、充実した懇親旅行となった。

岐阜県協グアム旅行にて

カプコン、愛好者向け

基板変換セット

業務用中古基板の処分用

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）は、同社業務用〝CPシステム〟基板を家庭用テレビに接続できるようにした「CPSチェンジャー」を開発、十一月中旬から通信販売を開始した。

これは同社家庭用PR誌「クラブ・カプコン」の読者を対象に販売するもので、基板に取り付けるコンパクトなもの。AV端子、操作盤の接続端子と電源アダプターが付いている。同社が下取りした業務用中古基板を「CPSチェンジャー」専用に調整しており、業務用には使えない。操作盤はSFC用の同社「CPSファイター」を使う。

「CPSチェンジャー」にはアダプターと接続コードが付属しており、専用基板一タイトルとのセットで価格三万四千八百円。これに操作盤を加えた場合のセット価格は三万九千八百円。「チェンジャー」は千台の限定販売となっている。専用基板の販売は順次行ない、一タイトル二万円で、まとめ買いをすると割安になる。担当窓口は「クラブ・カプコン」発行部署のライセンス事業部。

同社では、「あくまで当社ゲームファンへのサービスとして、中古基板の在庫処分を兼ねて実施したものなので、数が限られている。従ってソフト販売も『チェンジャー』購入者に限られる。この事業は拡大しない。ファンに家庭で〝CPシステム〟ライブラリーとして保存してもらうのが趣旨」としている。

カプコン家庭用「CPSチェンジャー」

コナミ、役員異動

福原氏専務昇格

米国子会社社長に元軍人

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）は十二月二十二日、上月景彦専務開発本部長が専務に専念し、福原健一常務管理本部長が専務に昇格するとの役員異動を含む人事異動を明らかにした。

福原健一氏は九二年九月に入社。九三年十一月管理本部長、九四年六月から常務。五十七歳。

また米国子会社である米国コナミ社の社長に、米軍出身のケネス・ダーンバーガー氏が就任、平岡賢司前社長が当面新社長を補佐することになったことを明らかにした。

ダーンバーガー氏は米国空軍に長年在職し、八九年太平洋艦隊司令官、九二年国防情報局（DISA）局長を経て九四年十二月に退官した。五十二歳。上月社長の十年来の知人とされている。

（12月22日）開発本部長兼シカゴ開発センター所長（開発本部部長兼神戸開発センター所長兼開発五部長）永田昭彦氏▽兼神戸開発センター所長、開発三部長樹下国昭氏。

（1月1日）専務（常務管理本部長）福原健一氏▽管理本部長、佐野誠氏▽米国コナミ社社長、ケネス・ダーンバーガー氏。

タイトーが機構改革

SW開発本部新設

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）は十二月二十一日、SW（ソフトウェア）開発本部の新設を含めた機構改革を明らかにした。内容は①SW開発本部新設、②CP本部をCP営業本部に改称、③生産開発本部を生産本部と研究開発本部に分離、④SW開発本部にCP開発部、VG開発部、渉外管理部を設ける、というもので一月一日から実施する。

（1月1日）兼SW開発本部長兼CP営業本部長兼渉外管理部長（CP本部長兼CP営業部長）取締役松高誠三氏▽兼研究開発本部長（生産開発本部長兼技術サービス部長）同形山照夫氏。

生産本部長代理兼技術サービス部長、生産部長林隆氏▽CP営業部長（CP開発部長）白坂武男氏▽CP開発部長、西角友宏氏▽VG開発部長、清水久雄氏。

ヒカリエンター、プロバックスに

グループにCI

パチンコ店経営を中心にゲーム場などを展開しているヒカリグループ（広島、平本将人代表）はこのほどCIを導入し、十二月二十日付でグループ名を「プローバグループ」に変更、これに伴いグループを構成する四社も社名変更した。

同グループではCIを「経営戦略を含めた企業イメージ戦略」ととらえ、「地域社会、客、社員に愛される企業をめざす」としている。なお「プローバ」とはイタリア語で「挑戦」の意味。

四社（いずれも平本社長）のうち、ゲーム場を中心にカラオケルーム、ゴルフ練習場を経営する㈱ヒカリエンタープライゼスは「㈱プロバックス」（本社広島市）に変更。同グループの中心となるパチンコ店経営の㈱ニューヒカリは「㈱プローバ」に変更した。

事務所移転

㈱タイムワーナーインタラクティブ（TWI）＝東京都千代田区岩本町二の一の十五、☎三八六五—六四八八、松永一夫社長。

㈱ビルドアップ＝東京都渋谷区神宮前三の三十八の五、☎三四七〇—四五〇五、岡部淳也社長。

人事異動

SNK

（11月30日）退任（専務）高木慶治氏。

論潮

ぷよまん人気

コンパイルが同社開発のTVゲーム「ぷよぷよ」のキャラクターを生かして、まんじゅう「ぷよまん」を十二月三日に売り出したところヒット商品になったという。地元広島の人気商品である「もみじまんじゅう」の製造元に委託開発したもので、「ぷよぷよ」キャラクターのまんじゅう十六個入り一箱千五百円で、JR駅売店などを通じて売られており、TVゲームから発展したキャラクター商品と言える。

「ぷよぷよ」は業務用のほか家庭用、パソコン用があるが、ゲームの基本は大ヒットした「テトリス」を発展させたもので、プレイヤーの好みや傾向を的確に把握したところに成功の秘訣があるのではないか。「テトリス」出現以後、数多くの同タイプのTVゲームが次々と開発されたが、業務用では「コラムス」、「ぷよぷよ」、そして最新では「対戦ぱずるだま」ぐらいしか生き残っていない。それほどプレイヤーの選択眼は厳しいのである。

「テトリス」以後、このタイプのTVゲームはひとつのジャンルを形成したが、TVゲームでは伝統的なガン／ドライブゲームのほか、シューティング、スポーツゲーム、格闘ゲーム、麻雀、パズルなど数多くのジャンルがあり、新たにジャンルを形成するところにTVゲーム表現の大きな特徴があると言える。これは絵画の場合はキャンパスに当たる、TVゲームでは必須の表現ツール、ビデオ映像技術のたまものと考えてよい。

この映像技術は初期の白黒モニターからカラーモニターへ発展してきたように、今日ではスプライト画面からポリゴン表現のCG画面へと大きく可能性を広げるところまできた。もちろんゲーム内容によってはCGでなくスプライトのほうが適切な場合もあり、どちらが良いということにならないが、映像表現の幅は確実に広がっている。

これらの技術を生かすかどうかは、AM業界全体のセンスと努力によると言ってもよいほどだ。

展開方針

95年の市場開発方向

（到着順）

市場動向とらえて開発

タイトー

昨年は弊社のビデオゲーム、プライズゲーム、メダルゲーム等々、一連の商品群のご愛顧を賜り厚くお礼申し上げます。

不況は他業界では一部、底を打ち、回復の兆しが見える中、当業界は今年も大きく好転は望めないといった不透明感があり、昨年に続いて長期大型消費のレジャーは敬遠され、「安・近・短」のレジャー志向が予想されます。

このような現状の中、弊社は総合アミューズメントメーカーであり、同時に多数の施設を運営するオペレーターでもあります。

弊社は各マシンの開発に当たっては、市場動向を的確にとらえ、エンドユーザーの視点で物事を考え、オペレーターに期待、歓迎される高インカムマシンの開発、発表を最大の目標にしてまいります。

今後も製品のラインアップの強化はもちろん、具体的にはCGゲーム（年間五～七作）、3D（立体）映像ゲーム（年間二～四作）、他に類のない大型メダルゲーム機、良質なプライズゲーム等々、市場のニーズに対応する製品を順次発表の予定です。

ロケーションの市場展開に関しましては、サービス（長期の訓練を受けた従業員）、テーマ性、居心地の良い遊空間、個性等々を盛り込んだ〝ミニテーマパーク〟を、積極的に推進していく予定です。

本年もお客様ならびに業界発展のため、尽力をしていく所存ですので、お引き立てのほど、よろしくお願い申し上げます。

（取締役販売本部長・津留崎 正）

高いゲーム性の実現を

セイブ開発

表面上はあたかも、順風満帆に成長を遂げているかに見えるアミューズメント業界ですが、コンシューマ関係への相次ぐ大資本の参入、それに触発されるように進む画像表示技術のドラスティックな変革、そしてそのテンポの速さ――といった取り巻く環境は、われわれ中小の独立系開発会社にとって、決して望ましいとは言えない様相を呈してきています。

しかし、多くのメーカーが淘汰されていく中、最新の三次元技術を駆使しているわけではないのにもかかわらず、弊社「雷電II」ならびに「雷電DX」に、それぞれ高い評価をいただけたことにより、〝ゲームはハード技術に依存するのではなく、ゲーム性の実現という一点に集約される〟という弊社の創業以来の信条を、改めて確信させていただくことができました。

もちろん、三次元グラフィックスが今後の必須機能であることは間違いなく、弊社としても最重要課題として、研究開発に現在取り組んでおります。その意味では今年が、次なるステップアップのための準備の年になるかもしれません。

「セイブ開発というブランドは、オペレーターに常に安心を提供するためにはどのような商品であるべきか」がわれわれのテーマであり、これは今後をも変わることがありません。本年も弊社製品をご愛顧賜りますようお願い申し上げます。

（代表取締役・浜田 均）

基本に忠実な製品作り

加藤工業

アミューズメント業界はここ数年大きく飛躍、成長してまいりましたが、一昨年以降、わが国経済の景気動向の影響を大きく受け厳しい状況が続いており、この基調は本年も続いていく傾向にあると判断されます。また、各施設の競争激化の傾向は今後も続くものと思われ、ロケーション収入の減少という厳しい状況になってまいりました。

このような状況下、弊社ではアミューズメントの本質と市場の動向を的確にとらえることで、基本に忠実な製品作りを目指し、オリジナリティーあふれる商品を提供していきたいと考えております。

今年も社会全体の環境は、大きな好転は望めないものと思われますが、弊社も微力ながら誠心誠意努力してまいりますので、今年もご支援、ご鞭撻のほど、よろしくお願い申し上げます。

（営業部・吉田孫吉）

〝感性の開発〟をめざし

中日本リース

いつも弊社製品をご愛用いただき、ありがとうございます。いまさら言うまでもなく、わが業界の製品の多くは、設置直後よりインカム計算ができる非常に特殊な機械群であります。

当業界の販売、施設運営業者、各位のニーズにお応えするには、基本原則を無視することはできません。

弊社の得意分野は、シミュレーションゲームを原点とするビデオゲームです。また、われわれが「ワープロタイプソフト」と呼ぶ「字遊」ジャンルです。現在の得意分野をさらに広く、さらに深く探求していきたいと思っています。また、各ジャンルを世界対象とすれば、それは「リデンプション（チケットベンダー付）」や「SWP」へと、フレキシブルな対応も行ないます。いずれにしろビジネス線上の、面白情緒をお届けする「最新映像文化兵器」であると考えています。

「感性の開発」とは、良き感性を持つ企画を加工し、電子機器という媒体を通じ、ゲームプレイヤーに「トキメキこころ」を湧出させることです。スタッフ全員が良き感性を持っていれば、方向性に疑問が生じた時、そのチームは即、より高いポテンシャルを決定し、翌日には見違えるようなソフトに変身させることも可能です。そんな思考錯誤を繰り返し、完成させてお届けいたします。

本年「中日本」流アイテムは、イージーな方向から無限大エンターテインメントビジネスに拡大できる可能性を求め、チャレンジしてまいります。

今後とも、製品および弊社スタッフを通じ、より一層ご愛顧賜りますようお願い申し上げます。

（代表取締役・早川永一）

質の高い製品を安価で

ビスコ

バブル経済の崩壊後、アミューズメント業界が不況の波を受けて以来、業界全体がさまざまな努力をしていますが、いまだにそこから脱しきれず、本年も厳しい環境が続くと予想されます。

弊社は昨年から、従来より取り扱っておりましたビデオゲームなどの販売に加え、プライズマシン「グーフィー・フープス」や景品の輸入、販売にも力を入れてきました。

今年は、オペレーター、ディストリビューターの方々の売上げの向上に、より一層貢献できるようさまざまな計画を立てております。

まず、昨年のAMショーに出展し好評を得ました「グーフィー・フープス」に続く第二弾を開発中で、二月のAOUショーには出展いたします。

それと同時に新たにプライズマシン用のオリジナル景品の開発、販売もする予定です。

当然のことながら、従来から開発、販売してきましたビデオゲーム、メダルゲームの分野のテコ入れもいたします。ビデオゲームではコンスタントに質の高い新製品のご紹介ができますよう、開発陣の強化を図っています。また、メダルゲームに関しましても、ロケーションにおけるメダルゲームコーナーの活性化を図ることができる商品を提供していきます。しかも、ビデオゲーム、メダルゲームともに、質の高い商品を低価格でご提供できますよう努力していきます。

このように、オペレーター、ディストリビューターの方々にさまざまな提案をしていくことによって、皆様の不況感からの脱出にわずかながらでもお手伝いしていきたいと存じます。よりオリジナリティーのあるもの、かつ、より質の高いもの、より安価なものを提供していき、皆様のご信頼を得、弊社を末永くご愛顧いただけますよう努力していく所存ですので、本年もご支援、ご鞭撻のほど、よろしくお願いいたします。

（販売部長・高野元一）

遊びそのものの満足を

昭和技研工業

バブル経済の崩壊で、今まだ立ち直れない日本経済の中で、多少なりとも、薄光が見えてきたのではないかと、新聞紙上では書かれている昨今です。しかし、私どもアミューズメント業界は、より深刻な不況の波の中を漂っている感がいたします。

その中で、昨年発売いたしました「サイクロン」および「レインボー」は、新しい試みとしまして、ネオン管の美しい光を遊びの中に採り入れましたところ、ユーザーの皆様の〝評価〟をいただきました。特に「サイクロン」におきましては、弊社にしては、高価格にもかかわらず、一部のオペレーター様には、品不足のため、昨年中に納入できなかったことを深くお詫び申し上げます。

本年の製品開発に当たりましては、この市況を十分に加味しながら、低価格で、なおかつ高インカムの見込める製品、お客様に〝遊び〟そのものについて満足していただけるような機器の開発を、心がけてまいりたいと思います。

特にSC向けで、ファミリー層にアピールでき、安心して楽しめる定番商品を提供してまいりたいと存じますので、今後ともご支援、ご愛顧を賜りますようお願い申し上げます。

（製造部長・福貴島国輝）

今年の商品

各メーカーが明らかにした

安価高性能CGゲーム

ナムコ

昨年は「リッジレーサー2」、「鉄拳」、「スパイラルフォール」をはじめとする当社製品をご愛顧いただき、紙面をお借りいたしまして厚くお礼申し上げます。特に本格的CGシステムを搭載した機種に関しましては業界内外より高い評価をいただきました。

本年はそのCG技術にさらに磨きをかけ、安価で高性能な新CGシステムを多数発表してまいります。具体的には小型ビデオの3D―CGのラインナップをより充実させ、数タイトルを発表いたします。プレイヤーにとって、よりリアルで感情移入のしやすいCGシステムは、ジャンルを問わず今後の主流になると思われます。

エレメカゲームに関しましてはプライズ機をはじめ、高収益が挙がるマシンを発表いたします。特に昨年末に実施いたしましたロケテストにおいて、驚異的な成績を収めた機種もございますので、ご期待下さい。

本年もまだまだ厳しい市場環境と思われます。メーカーとしての原点をさらに厳しく意識し、開発、生産、販売と三位一体となって常にコスト低減に努め、総力を結集した優れたマシンを開発し、ユーザーとお客様に喜んでいただける製品をリリースしてまいりますので、ご支援ご愛顧を賜りますようお願い申し上げます。

（常務取締役・猿川昭義）

〝システム32〟の充実へ

ジャレコ

昨年は、当アミューズメント業界にとって非常に厳しい一年となりました。世の中の景気が徐々に回復の兆しを見せている中、当業界は試練の一年であったととらえております。また、今年につきましても不透明感はぬぐえず、先行き予断を許しませんが、弊社といたしましては、少しでもオペレーターの皆様方の利益に貢献できるよう、微力ながら全力を尽くす所存でございます。

まずビデオゲームにつきましては、昨年より発売を開始した32ビットシステムボード向けソフトの開発を充実させ、次々とインカムアップにつながる、しかも安価な商品を提供いたします。

また、弊社が得意とするエレメカゲーム機につきましては、新たな市場を開拓すべく、従来にはなかったジャンルの新製品を発売する予定でございます。

本年は当アミューズメント業界全体が明るさを取り戻し、業界関係者すべてにとりまして良い一年となりますよう、弊社も全力で取り組んでまいりますので、本年もなにとぞ弊社製品のご愛顧を賜りますよう、お願い申し上げます。

（販売一課長・金沢義信）

TV中心に幅広く開発

サン電子

日本経済の不況は底を打ち、回復の兆しという声を聞きますが、AM業界におきましては、まだまだ厳しい状況が続くようです。

昨年弊社は、〝バーチャルスポーツシリーズ〟第一弾として「バーチャルバッティング」を開発、販売いたしました。今まではソフト（基板）中心の開発をしてきましたが、ハードウェア込みの開発にチャレンジした年でもありました。お陰様で現在も好調な売れ行きで、息の長い商品にするべく努力しております。

また、SNKのNEO・GEOにも初参入し、「ギャラクシーファイト」（格闘）を一月下旬予定で市場に出していくべく準備を進めておりますので、ぜひご期待下さい。

今年はさらに、〝バーチャルスポーツシリーズ〟の第二弾を開発、販売いたします。そして、「ギャラクシーファイト2」をはじめとするビデオゲーム開発、メダルゲーム機器など新分野へのチャレンジを積極的に押し進めていく所存でございます。

弊社は、今後ともアミューズメント事業を推進するに当たりましては、お客様の立場に立ったオリジナリティーあふれる商品を提供し、貢献していく所存でございますので、本年もご指導、ご鞭撻のほど、よろしくお願い申し上げます。

（AM販売グループマネージャー・高橋広志）

ネオジオ用3タイトル

ザウルス

業務用AM業界に新規参入しましたザウルスでございます。業界各位の皆様には、お見知りおきいただきますよう、新年を迎え謹んでご挨拶申し上げます。

日本経済の長い不況も底を打ったとはいえ、AM業界は今年も厳しいと見る向きも多いようですが、いち早い好転を願いたいものです。

このような厳しいビジネス環境にあって、切に求められるのは、低価格かつ高インカムの製品であると存じます。その観点から当社は、今年「NEO・GEO」システム向けのソフトを三タイトル発売すべく、開発に邁進しております。開発に当たっての切り口は今までにないユニークなゲームとスペックの限界に挑んだ映像表現であります。それによって、エンドユーザーの辛口の評価に耐え、かつ幅広い層に満足していただける製品を供給していきたいと存じます。

最後に本年が業界にとって良い年となるよう祈念するとともに、当社も皆様に喜んでいただける製品をリリースすることで、業界の発展にささやかながら寄与いたしたく存じますので、ご支援ご鞭撻を賜りますようお願い申し上げます。

（代表取締役・田中信之）

低投資で高インカムを

シグマ

国内景気は緩やかに回復しつつあると言われておりますが、当業界は依然として厳しい状況が続いています。各地の施設の現状を見ると、大型投資をしても、回収を考えると二の足を踏むオペレーターの方々が多いのではないでしょうか。

弊社では昨年の七月から、比較的安価な投資で新機種導入とまったく同じ効果が得られる弊社製シングルマシン（ポーカー・シリーズ、スーパー8ウェイズ・シリーズ）の交換キット各種を発売し、ご好評いただいております。この交換キットの中には、簡単な配線を付加するだけで〝プログレッシブシステム〟が実現する「ロータス5ウェイ」もあり、最大三十二台のリンクが可能となり、大変エキサイティングなゲームを演出できます。

また手ごろな価格で集客マシンとなる「ヘロヘロサーカス」（6P）、「スキャターズ・ファン」（5P）を近々発売するほか、中型メダルゲーム機のシリーズ化を進めてまいります。もちろん、店舗運営の中核となる大型メダルゲーム機も近々発売の予定ですので、新規出店、大規模リニューアルのご計画をお持ちの方は、ぜひ事前にご相談を賜りたいと存じます。

その他新コンセプトのシングルマシン「ホワッツ・イフ」、二人用「ジョッキークラブII」は、構想を新たにした新型筐体で発売しています。ポーカー、ビデオスロット、メカニカルスロットのニューバージョンも続々と市場に出し、ご好評をいただいております。

時々リフレッシュを図ることがメダルコーナーの客離れを防止し、高インカムの維持を可能にします。メダル機の経験豊富な弊社製品をぜひご採用賜りますよう、お願い申し上げます。

（常務AM機器事業本部長・駒井 修）

高齢者も楽しめる製品

エイブルコーポレーション

昨年は「ザ・フラッシュチャンス」をご購入いただきまして、ありがとうございました。コインセレクター一個使用のゲーム機では、当社調べで売り上げランキングが二位にランクされました。この結果は各オペレーター様のご理解のたまものと感謝しております。

さて、今年は〝リアルシミュレーションボウリングゲーム機〟を発表させていただきます。これはお子さんからご老人の方々までプレイできるよう設計させていただきました。今後ますます高齢化社会になります。そこで当社は、高齢者でも楽しみながら〝体汗〟できるゲーム機開発を進めていく方針であり、その第一弾がこのゲーム機です。

当社では今後も、ファミリーで楽しめる、人にやさしいゲーム機をどんどんリリースしてまいりますので、オペレーターの皆様におかれましては、ファミリーやご老人のアベックが気軽に入店できるお店づくりを心掛けて下さるようお願いいたします。エイブルブランドは一度仕入れたら五年も十年もかせぐ――と言われたいものです。

（代表取締役・熊谷俊範）

格闘中心に幅広く開発

エス・エヌ・ケイ

昨年は、コンシューマ向けTVゲームにおける次世代機競争が、一般紙を含めた数多くのメディアにて大きく取り上げられるなど、アミューズメント業界が、世間の注目を非常に集めた年であったと思います。

弊社も昨年九月九日にCD―ROMタイプの新機種「ネオジオCD」を発売しました。発売当日は取り扱い店にて数時間で売り切れという状況となり、現在もなお品薄状態が続き、好調に推移しております。

SNKの看板ゲームとも言える格闘アクションゲームにおきましては、昨年発売しました「ザ・キング・オブ・ファイターズ94」ならびに「真サムライスピリッツ」の両作品は、お陰様で特にオペレーターやユーザーの皆様から非常に高い評価を得て、全国のロケーションで高インカムを記録することができました。

本年も、「ネオジオ」の最大のセールスポイントである〝最小のリスクによる最大のリターン〟の真価を十二分に発揮することを最重要のテーマとし、「ザ・キング・オブ・ファイターズ94」「真サムライスピリッツ」を超える強力な新格闘アクションゲームを開発し、市場への継続的な投入を計画しております。またネオジオソフトの一層の拡充、強化を図るため、クイズゲームやパズルゲームなど、幅広いジャンルのソフトの充実にも注力してまいります。

本年も業界発展のため、さらに企業努力を重ねてまいりますので、弊社ならびに弊社製品にご愛顧賜りますよう、よろしくお願い申し上げます。

（国内販売本部長・村瀬貞昭）

SC用ゲーム機と乗物

ホープ

これまでわれわれのAM業界は右肩上がりの成長を続けてまいりましたが、昨年はAM施設収入、AM機器の売上げとも前年を下回り、メーカー、オペレーターとも厳しい状況に立たされました。本年もこの厳しい状況は続くものと予想され、そうした中、各オペレーターの方々は売上げ向上のための努力を払われていますが、弊社としても微力ながらお手伝いをしたいと思っております。

その一つとして昨年、弊社は小さな子どもでも楽しく遊べる「ガウガウランド」、「ドリブルシュート」の二機種のアーケードゲーム機を発表し、多大なる評価とご愛顧を賜ることができました。本年もSCロケ向けの新アーケードゲーム機を発表していく所存です。

また、アミューズメントの原点とも言える小型乗物につきまして、従来の乗物に満足せず高収入、長期稼働を目指した新作を開発し、商品のラインアップの充実を図っていく所存です。実際弊社のロケーションの売上げを見ても、乗物は前年と比べて落ちてはおりません。

今後も微力ながら、業界の発展に少しでも貢献できるよう全社一丸となって一層の努力を重ねてまいりますので、ご支援ご鞭撻のほど、よろしくお願い申し上げます。

（販売部次長・大津省一）

グローバル志向で発展

セガ・エンタープライゼス

九二年を境に低迷を続けております不況にもそろそろ底が見え始め、メーカー、オペレーターともに優劣の二極化現象が現れてきたと言えます。

そこで昨年一年間を振り返ってみますと、CGテクノロジーを駆使したVR製品の開発メーカー、それを積極的に導入したオペレーターの方は、厳しい環境の中でも業績は着実に上向き傾向にあり、低迷している業界内に新たな流れを感じさせます。今年も昨年以上に、最新技術を応用した新製品を積極的に開発、導入していく方針を打ち出した側と、そうでない側との格差がますます広がり、二極化はさらに明確になってくると予想されます。

そのような環境の中にあって、当社ではユーザーニーズに合った画期的なVR製品の開発を推進するとともに、オペレーターの皆様が他店との差別化が図れる商品バリエーションを提供できるよう注力してまいります。

具体的には、昨年発表いたしましたローコストを追求した32ビット「ST―V」ボードによる新作ソフトの拡販と、「セガ・ラリーチャンピオンシップ」や「バーチャファイター2」に代表されるような家庭用ゲーム機では表現できない高度な技術を駆使したVR製品の拡販を展開いたします。さらにマルチメディアをキーワードに隣接分野であるカラオケ市場にも本格的に参入し、「遊び」のボーダーレス化にもチャレンジしてまいります。

アミューズメント先進国であるわが国のみに焦点を絞ることなく、国境や業界の垣根を越えたグローバルな視野でビジネスを考え、中古機やリニューアル商品も含めて購買意欲を刺激する魅力的な商品をワールドワイドに提供し、当業界の現状打破と健全な発展に貢献してまいる所存でございますので、本年もお引立てのほど、よろしくお願い申し上げます。

（専務取締役・小形武徳）

CGゲームの商品化も

データイースト

景気の回復が遅れ、市場全体としてはオペレーターの購買意欲も低調に推移していますが、本年後半には市場が活性化してくるものと期待しております。そうした中でゲーム機に対するニーズは、ますますトップ商品に集中する傾向にあります。

弊社は今年、CGゲームなど市場ニーズの高い商品の開発に努め、各分野で幅広く展開してまいります。

①ビデオゲーム＝人気が高い対戦型格闘タイプのアクションゲームや、バレーボールをはじめとした人気のスポーツゲームを中心に、新開発の自社製ローコスト基板や他社製ハードの交換用ソフトなどで発売します。また弊社初のCGゲームも商品化していく予定です。

②ピンボール＝弊社の定番商品として、「セガ・ピンボール」の国内向け販売・サービスを行なってまいります。ピンボール本来の魅力に、人気キャラクターや話題の映画をモチーフとした商品性を加味した企画でご好評をいただいておりますが、本年も新機種を数タイトル発売する予定です。

③その他＝昨年来ご好評をいただいております「カルマアイ」に続き、本年も新趣向の占い機を続々と市場に投入して、占いブームをさらに盛り上げていきます。またグループで楽しんでいただける通信型のゲーム機なども発売していく予定ですので、ご期待ください。

（常務取締役・神保宏司）

やる気と知恵で努力を

バンプレスト

本年も〝キャラクターマーチャンダイジング〟をさらに推進し、新規商品の開発を積極的に進めていくと同時に、皆様方に信頼されるアミューズメント業界のエンターテイメント企業として頑張っていく所存です。

具体的には、①従来のSC向け商品の充実拡大とともに、当社ならではのキャラクターを融合した新アーケード、カーニバル商品の展開と市場拡大を図ってまいります。

②ぬいぐるみ分野は一層厳しい市場環境が予想されますが、皆様に愛されるキャラクターを中心にバラエティー豊かな企画、製造、販売でプライズ景品分野の市場をさらにリードしてまいります。

③ビデオゲーム分野では、キャラクターの特性を生かしたゲームのクオリティを追求し、充実したゲームソフトのラインアップでご期待に応えるべく頑張ってまいります。

厳しい市場環境ではありますが、積極的な〝やる気〟と〝知恵（アイデア）〟で多方面にわたるキャラクター商品の充実を図り、市場の活性化と業界の健全化を推進できる総合メーカーとして、一層努力し頑張ってまいりますので、本年もよろしくお願い申し上げます。

（常務取締役・東　喜三郎）

得意分野ソフトの追求

ビデオシステム

昨年は一昨年に引き続き景気低迷傾向となり、今年も社会全体の環境は、大きな好転を望めないものとなりそうです。そういった現況の中、当アミューズメント業界も、例外ではなく厳しい年となるのは否めない現実であると思われます。

このような市場環境の中、私どもメーカーの使命はプレイヤーの皆様に満足いただける良質な商品を供給することにあり、またそれによってオペレーターの皆様にも満足いただけることであると思います。この信念に基づき、本年弊社は、昨年より参入しております「ネオジオ」専用ビデオゲームソフトを中心に商品展開を進めていきます。

具体的には三から四タイトルを順次発表させていただく予定ですが、一昨年より当社方針として掲げております重点指向をさらに特化、強化するとともに、ゲームジャンルにおいても追求し、当社の得意ジャンルの完成を目指したいと考えております。

また一方で、従来より研究を続けてまいりました三次元コンピューターグラフィックスを使用した商品化を含め、プレイヤーニーズの高まりにも対応していく所存です。

昨年、私どもビデオシステムは創立十周年を迎えることができました。これもひとえに皆様方のお陰であると感謝し、新たな気持ちで、お客様並びに業界の発展のために努力してまいりますので、今年もご愛顧のほどよろしくお願い申し上げます。

（取締役統括部長・村山佳史）

ロケ管理用の新製品も

旭精工

昨年は当社にとりまして厳しい年となりました。アミューズメント業界とともに歩んでまいりました当社は業界の発展に負うところが大きく、今年の好況に期待し、たゆまず新製品の開発に全力を注ぐ所存でございます。

お陰様で、数年来開発をしてきました両替機／メダル貸機が、昨年より順調な伸びを見せております。

今年もレパートリーを増やし、バージョンアップしていきたいと思います。また、従来製品の硬貨選別機・払い出し機もなお一層の充実を図り、皆様のご要望に沿った製品作りを目指してまいります。新製品も、二月のAOUエキスポに向けて着々と準備を進めておりまして、今年は特にロケーションの管理においての画期的製品を計画しております。

今後ともよろしくご指導ご鞭撻をいただき、また業界のますますのご発展を祈願いたします。

（営業一課長・川村典世）

消費者主体の製品作り

魔法

昨年はコーラをはじめとしプライベートブランドの出現など、メーカー主体型経済から消費者主体型経済への移り変わりの現象が、顕著に現れてきました。その社会の先行きが読めない中で、次世代機と呼ばれるハードがほぼ出揃い、さらには64ビット機が後に控えています。このような状況下でどのハードに対応するソフト開発を手がけていくのか、検討に検討を重ねているところです。

消費者の方々に、〝買って良かった〟という満足感を持っていただける品質のものを提供できないようでは、ソフトメーカーも生き残ることさえ難しくなってきたと実感しています。ただ弊社が申し上げるとするならば、高性能ハードの機能を生かしつつ、単純明快な商品を開発したいということです。多機種が出回る中で消費者に本当に望まれるハードを選び、本当に喜んでいただけるソフト開発に力を尽くしていきたいと考えています。またゲームソフトに限らず、遊びのクリエイターとして、遊びに関することすべてを手がけていきたいと思っています。

（総務課長・浮田祝美）

良いものを、安く、早く

コナミ

昨年は「極上パロディウス」「対戦ぱずるだま」「ドレミファグランプリ」をはじめとする弊社製品をご愛顧いただき、誠にありがとうございました。

さて弊社は、お陰をもちまして昨年三月、創業二十五周年を迎えることができました。また昨年八月には東京テクニカルセンターが竣工し、基板から大型のアミューズメント機器までを開発、生産する体制が整い、新たな飛躍を目指して再スタートをいたしました。

新しい年を迎え、ますます拡大を続ける市場ニーズにお応えできるよう、このような開発、生産体制の強化と高度な技術力、企画力を背景に幅広いジャンルの製品群を、「良いものを、安く、早く」をモットーにオペレーターの方々にご提供してまいる所存です。本年も「KONAMI」製品をよろしくお願い申し上げます。

（常務営業本部長・矢野一夫）

親子で楽しむ新ゲーム

こまや

昨年中は、弊社の特色を生かした商品を発表させていただいたところ、幸いにも皆様より多大な評価をいただき、心より感謝申し上げます。

さて、年々子どもの数が減少しつつある中、〝家族〟というものを改めて見直すべき時代へ入っております。そういう意味において、今後の開発につきましては、従来の子ども用SC向けゲーム機に加え、子どもと親とが一緒に遊べる空間、有意義な時間を過ごせるようなユニークなアイデアの機械を開発、提供できるよう取り組んでまいります。

この不況の中、各社の開発を担当される皆様には何かとご苦労の多いことと存じます。弊社も微力ではございますが、業界全体の発展のため、誠心誠意努力してまいりますので、今後とも末永くご愛顧賜りますようよろしくお願い申し上げます。

（販売課長・尾上達也）

新技術駆使の遊園施設

サノヤス・ヒシノ明昌

昨年は後半に景気回復の兆しが見え始めたと言われていますが、景気低迷の波は予想以上に遊園業界を襲い、一部の遊園地を除き軒並み客足が横ばいかダウンという深刻な影響を与えております。

私ども遊園施設メーカーも例に漏れず、景気低迷に加え各遊園地の売上げの伸び悩みを受け、一段と厳しい企業環境の中にあります。さらに史上最高の円高と相まって海外メーカーの遊戯施設価格の相対的な低下、ならびに昨今の価格破壊に象徴される低価格志向の中で、ユーザーに対してよりマッチした、よりニーズに合った新製品作りが問われており、企業努力が急務として要求されている次第です。また昨今の遊園施設メーカーの低迷は、海外のメーカーの施設を一般的に踏破した製品が多く、真に新製品と言える商品の技術開発を怠ってきたのにも一因があると考えます。

こうした状況を踏まえ、弊社は積極的に技術力の開発、導入に取り組み、昨年は世界で初めてとも言えるメカニズムをもつ「ムービングシアター」の製作、またオランダのベコマ社との技術提携による「スインギングターン」や今注目のインバーテッドタイプのコースター「サスペンディッド・ルーピング・コースター」の技術導入にも取り組み、遊園施設マーケットの中で競争に耐えうる体質強化に努めています。

本年も昨年にも増して一層の技術開発、導入を積極的に進め、各ユーザーのニーズとご期待に沿うべく品質の向上、ならびに新製品の開発導入を行なっていく所存です。具体的に申しますと、新しいメカニズムを備えた「急流すべり」は既に設計に着手しておりますし、「サスペンディッド・ルーピング・コースター」のさらなるセールスプロモーションなどに取り組んでいます。

今後の新しいサノヤス・ヒシノ明昌に期待していただくとともに、なお一層のお引き立てのほど、お願い申し上げます。

（営業企画課長・松川弘）

幅広い製品を低価格で

トーゴ

昨年は、ユニークなアイデアをモットーに商品開発を行なった結果、すでに発表しました商品構成になり、皆様の多大な評価をいただいております。本年も弊社開発陣の総力を挙げ、より良い商品を提供できるよう最大の努力をしてまいります。

開発の方向性としては、当業界に限らず価格破壊の時代が到来し、この大命題を基本に弊社でもあらゆる努力をし、すでに販売しています商品を含め、以後発表いたします商品についても、少しでも低価格で提供できるよう検討してまいります。機械の内容もより充実させる努力をしていきます。開発商品の傾向としては、現在販売しています商品構成を堅持しながらも、トーゴの特色を生かした内容で幅広い分野にチャレンジしていく所存です。

具体的な商品構成として、アーケードゲームで共通筐体を使用した第七弾や、従来のクレーンゲームに代わるものなどを考えています。また安価なものでこれまでにないゲーム機の発表もさせていただく予定です。弊社の得意分野でもある乗物についてもご期待下さい。

弊社は本年六月をもって創業六十周年を迎えるに当たり、新たな気持で社員一丸となり、微力ではありますが、業界発展の一端を担って鋭意努力いたす所存でございます。

弊社は当業界の歴史とともに歩んでまいりましたが、今後も着実に一歩一歩邁進してまいります。地味ではありますが、社員一人一人がさらなる発展を確実に勝ち取るため、日々努力いたしておりますので、本年も弊社製品をご愛顧いただきますようお願い申し上げます。

（特機販売部長・高橋寛）

ネオジオ用開発陣充実

エーディーケイ

昨年は、「ワールドヒーローズ2JET」をはじめとする「ネオジオ」ソフトに多大な評価をいただき、誠にありがとうございました。

弊社はアーケード用のビデオゲーム開発のみならず、家庭用「ネオジオCD」ソフトのみの販売を目的とした営業部も新設し、この販売も順調に軌道に乗りつつあります。また、昨年より実施してきました開発体制の強化も着実に進んでおり、本年も引き続き一層の充実を図ってまいります。

さて、本年の展開方針につきましては、開発体制の充実を機にアーケード専用ビデオゲーム開発のみならず、「ネオジオCD」用のみのオリジナル製品も独自開発、販売を行なっていく予定です。

具体的には予定としまして、アーケード専用ゲームとして三タイトル、コンシューマー専用ゲーム六タイトル以上を目標とし、アーケードとコンシューマー両面から、業界と市場の活性化を図る所存です。

エンドユーザーであるプレイヤーの傾向や動向を的確につかみつつ、オペレーターの皆様のご期待に十二分に応えられるよう、今まで以上に斬新かつ良質な製品作りに社員一丸となって取り組んでまいりますので、末永く弊社製品をご愛顧賜りますよう、お願い申し上げます。

（代表取締役・新井一夫）

失敗を成功に変える年

タカラアミューズメント

弊社もこのアミューズメント業界で、お世話になりまして、はや三年が経過いたしました。この間さまざまな失敗、成功を繰り返してまいりました。慣れた玩具の業界とは環境が大きく違い、試行錯誤の毎日で今日に至った思いであります。

経験の浅さから、それは許される範囲のものと自ら受け止めることもありましたが、今年は四年目、ビジネスの原則から常に利益の追求が課せられます。そこで本年は以下の三項目を課題として考えていく所存です。

一、親会社タカラとの連携による開発＝玩具で培ったタカラのノウハウを機器の開発、景品類の開発に反映させる。

二、自社ロケーションとの相乗効果＝自社ロケーションでの情報収集、意見交換の場を増やし、これを各開発と販売の武器とする。

三、キャラクター取得と展開＝タカラの子会社としての利点を生かしながら、昨年以上にキャラクター使用権の取得を積極的に進め、各開発と販売に反映させていきたいと思います。

過去三年間の失敗を踏まえた上、私ども他業種、他業界から参入したタカラアミューズメントが、アミューズメント業界の活性化を目指しどれだけ貢献できるかわかりませんが、メーカー、販売店、オペレーターの皆様に利益を得られたとの感謝を求められるように、真剣に今後とも取り組んでいく所存でございます。なにとぞ皆様のご指導ご鞭撻のほど、よろしくお願い申し上げます。

（機器事業本部次長・斉藤隆義）

「ムー大陸」中心に展開

アトラス

弊社はアミューズメント業界の厳しい市場環境の中で、幅広い商品展開を行ない、ユーザーが求めるエンターテイメント志向の高いマシン情報で高収益、長期稼動の商品を提供できるよう努力していく所存でございます。

またフランチャイズ方式で展開しています「ムー大陸」は、ロードサイド総合AM施設として直営店とフランチャイズ店を合わせ九店舗を数え、特に「宮原店」は敷地内に「ミスタードーナッツ」がテナントオープンし、複合店舗的な要素を持ち、今後のフランチャイズ展開のモデル店舗となる実績を挙げております。このシステムによる新規参入は不可能と言われておりますが、従来のロケーション運営に新たな道を開き、AM施設運営をニュービジネスとして確立し、「ムー大陸」のコンセプトである〝アミューズメント〟（楽しみ）、〝アメージング〟（驚き）、〝アメニティ〟（快適）に加えて、古代をイメージした謎めいたキーワードを内外装に施工して注目を集めております。

なお、中国での展開については、上海の中心街に「夢大陸」を四軒、上海公保局傘下企業とジョイントして出店し、娯楽サービスの需要が増大する豊かな巨大市場への本格的店舗出店にトライしていく予定でございます。

今後も市場のニーズに応えた商品開発を中心に、皆様のお役に立てるよう努力していきます。変わらぬご愛顧を賜りますようお願い申し上げます。

（AM販売部長・峰岸不二男）

第７回関西ＡＭソフトボール大会
９社14チームが参加し熱戦を展開

ＳＮＫチーム初優勝

準優勝はナムコ・くまさんチーム

関西のＡＭ業者の親睦をより深めることを目的に「第七回関西ＡＭソフトボール大会」が十一月二十七日、大阪・豊中の服部緑地公園で開催された。

これに九社から十四チームが参加し、熱戦を繰り広げた結果、「ＳＮＫ」チームが優勝の栄誉に輝いた。

このソフトボール大会は七九年に第一回が開かれ、今回で七回目を迎えた。前回優勝した㈱カプコンが今回の幹事となり、㈱アミューズメント通信社を事務局として準備、運営が進められた。

参加した十四チームは次のとおり。

ＳＮＫ（十五人）、カプコンＡ（十五人）、同Ｂ（十五人）、コナミ・ウッキーズ（十四人）、同カフェ・チルコポルト（九人）、シグマ・カシワ・ウィナーズ（十五人）、セガＡ（十人）、同Ｂ（二十一人）、タイトー・ダライアス（十一人）、同バブルボンバーズ（十二人）、ナムコ・くまさんチーム（十五人）、同うさぎさんチーム（十五人）、ＰＩＣ（十五人）、ユウビス・スパイクンタイク（十七人）。

選手は社員とその家族や友人を含め総勢二百人で過去最多となった。これに応援にかけつけた人たちも加えて親睦を深め、有意義な大会となった。

大会はトーナメント方式で、一試合五イニングとし、安全を第一に考慮したルールで進められた。

開会式でアミューズメント通信社の赤木社長が挨拶した後、カプコンの上田勲係長の指揮により準備体操を行ない試合を開始した。

第一試合では、ゴロを打てばヒット、外野へ飛ばせばホームランという場面が続出し、得点に大差がついた試合が多かったが、第二試合以降は引き締まった白熱戦を展開。

二年連続優勝したカプコンは、準決勝で惜しくもＳＮＫに敗れた。

この二チームのほか準決勝へと勝ち進んだのはナムコ・くまさんチームとセガＡチームで、これはナムコが猛攻でセガチームを圧倒。

ＳＮＫとナムコによる決勝戦は、いずれも攻守ともに充実し、一回の表裏は一対一のスコアとなり緊迫した展開を予想させたが、二回表にＳＮＫが、ナムコの守備の乱れに乗じて打者一巡となる攻勢をかけ一挙五点を奪い取った。その裏にナムコは一点を返したが、三回の表にＳＮＫがホームランを含むだめ押しの三点を叩き出し、試合を決めた（上のスコア表参照）。ＳＮＫは第四回大会で準優勝した以外はほとんど初戦で敗退しているだけに、初優勝が決まった瞬間メンバーらは躍り上がって喜びを表わした。

なお決勝戦と併行して行なわれた三位決定戦ではカプコンＢが勝ち、セガＡは四位となった。

閉会式で優勝チームにトロフィーと賞品、二―四位に賞品がそれぞれ贈られた。

決勝戦

	1	2	3	4	5	計
ＳＮＫチーム	1	5	3	0	0	9
ナムコ・くまさんチーム	1	1	0	0	0	2

上の写真は決勝戦のようす。右の写真はＡＭ通信社の赤木社長（左）から優勝トロフィーを受け取るＳＮＫチームの代表。下は同チームのメンバー

写真は上からナムコの二チーム、セガ社の二チーム、左はカプコンチームのそれぞれのメンバーと家族ら

タイトー・バブルボンバーズ

タイトー・ダライアス

コナミ・ウッキーズ／カフェチルコポルト

ユウビス・スパイクンタイク

シグマ・カシワ・ウイナーズ

ピーアイシー

世界64チーム勢揃い!

'95年最新作!!

SUPER SIDEKICKS 3 THE NEXT GLORY

得点王3

栄光への挑戦

©SNK 1995

個性豊かな64チームに、プレイヤーの個性を加える8種類の強化が可能。
キミだけのチームで、6つの大会モードに挑め!
さらに"デジタイズ・トレース・アニメーション"採用によるリアルな攻防で
世界のサッカーファンをうならせる超本格派、ネオジオに新登場。

※画面写真は開発中のものです。

超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

株式会社 エス・エヌ・ケイ
本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)3311(大代表)
本社販売 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)5588 FAX.06(338)9506
東京支店(販売) 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-12(紀尾井町ビル6F) TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
仙台支店 〒983 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25 TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
名古屋支店 〒465 愛知県名古屋市名東区陸前町3001 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
福岡支店 〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
SNK CORPORATION 18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. PHONE. 06(339)5577 FAX.06(338)7175

ネオジオゲームもJAMMAゲームも ネオ50なら鮮明大画面!

人気ネオジオゲームを2種類搭載OK、大画面&高画質で!
内蔵コネクターの切り替えでJAMMA規格ゲーム基板も
搭載可能!明るい場所でも鮮明な50インチ大画面と
高音質スピーカー。さらに充実機能も満載した
ネオ50が、新たな快適プレイと高収益を実現します。

NEO50

MULTI VIDEO SYSTEM NEO-FIFTY

NEW

●50インチPTVモニター搭載、NEO-MVH MV2標準装備/JAMMA基板搭載可能●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:200W●総重量:300kg●外形寸法(mm):幅1,146×奥行2,200~3,200(調節可能)×全高1,900 ※本機は電気用品取締法対象外品です。

新たな定番!SNKオリジナル・ゲームマシン!!

NEO29
ネオジオ4本用筐体
●29インチCRTカラーモニター搭載●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:120W●本体重量:108kg●外形寸法(mm):幅715×奥行958×全高1,440

NEO CANDY29
JAMMA仕様筐体
●29インチCRTカラーモニター搭載●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:120W●本体重量:108kg●外形寸法(mm):幅715×奥行958×全高1,560

NEO CANDY25
JAMMA仕様筐体
●25インチCRTカラーモニター搭載●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:120W●本体重量:89kg●外形寸法(mm):幅630×奥行850×全高1,488

NEO25
ネオジオ4本用筐体
●25インチCRTカラーモニター搭載●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:120W●本体重量:89kg●外形寸法(mm):幅630×奥行850×全高1,368

NEO19
ネオジオ4本用筐体
●19インチCRTカラーモニター搭載●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:100W●本体重量:60kg●外形寸法(mm):幅520×奥行646×全高1,340※キャスター付きアップライト台(オプション)取り付け時は、全高1490mm

視線をキャッチ!楽しさいっぱい!!

アミューズメントの超人気モノ。
個性派マシンとキャラで高収益。

とびきりオシャレに、便利になって新登場!

スペースもとらず、メンテナンスもすごく簡単!ぬいぐるみが入れられる100φカプセルもそのまま使えて高収益!

キャンディーカプセル
●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:110W
●本体重量:89kg●外形寸法(mm):幅680×奥行970×全高815

カラーは2タイプ!

大好評!まぜまぜボタンで楽しさアップ。

ゲーム性をプラス。インカムをプラス。

最初にボタンを押して、自分で景品をかきまぜる。この楽しさがプレイヤーに大好評!景品の山も常に平らに保ち、安定した集客力を発揮します。

1人用　ネオカーニバルスペシャルミニ
●外形寸法:幅900×奥行883×高さ1,880mm
●重量:151kg●消費電力:AC100V110W

2人用　ネオカーニバルスペシャル
●外形寸法:幅1,650×奥行883×高さ1,880mm
●重量:257kg●消費電力:AC100V180W

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

英国LGEIA

賭博法改正めざし発足

大手が加入するBACTAは冷静に対応

英国で十一月中旬、新たな業者協会LGEIA（ライセンスド・ゲーミング&エンタテイメント・インダストリー・アソシエーション、事務局ロンドン）が発足した。同協会は英国の遊技業を規制する賭博法（ゲーミング・アクト、一九六八年）の改正を目的としている。

LGEIAを作ったのは、VPA社のマイク・マクファデン氏と先ほどジャレコ・ヨーロッパ社を退社したノーマン・レクトリー氏の二人。かれらによると、英国にはギャンブル機のオペレーターが九百七十三社もあるのに公認の業者協会（つまりBACTAのこと）に加入しているのは五%以下にすぎない。このため賭博法が二十六年間にわたり一度も改正されないので、新協会に結集し法改正へ向けて活動を開始する、とのこと。

BACTAはギャンブル機とAM機に携わる業者協会で、会員は約千二百社、業界全体の八〇%を組織しているという。両協会の主張が喰い違うのは、BACTAに加入している大手オペレーターの市場占有率が高いのに対し、零細オペレーターの大部分がBACTAに加入していないため。BACTAからすれば、LGEIAは力のない少数集団にすぎない。

英国賭博法は六八年に大改正され、それまであった違法なギャンブル営業を一掃するのに役立ったとされている。この法律では賭博管理機関（ゲーミングボード）による監督下でカジノ（賭博場）や射幸遊技場の運営が許可される仕組みとなっており、これに伴いAWP機などのスロットマシン市場が大きな発展を遂げた。しかし長引く不況のため英国の遊技業界はかなり弱体化している、とも言われている。

BACTAによると英国で設置されている遊技機は約五十二万二千台とのこと。内わけはAWP機二十一万台、ジャックポット賭博機四万台、SWP機二万台、賭け金が少額のAWP機一万二千台（以上のギャンブル機合計二十八万二千台）、プールテーブル七万五千台、TVゲーム機七万五千台、フリッパー三万台、ジュークボックス三万五千台、キディライド二万五千台。

うちAWPはアミューズメント・ウィズ・プライズで、文字どおりだと遊技の結果賞品を提供するゲームと思われるが、実際はプライズと呼ばれる現金を払い出すギャンブル機。「アミューズメント」という単語をギャンブル（ゲーミング）の意味に使っている点に注意を払う必要がある。なおSWPはスキル・ウィズ・プライズで、技術介入性があるがギャンブル機に含まれる。

これらのギャンブル機はスロットマシンの絵柄に基づき「フルーツマシン」と総称される。設置ロケはBACTAによると、パブ（英国独特の居酒屋）四〇%、遊技場一八%、ビンゴホール一五%、リゾート地の遊技場一五%、シングルロケ四%、その他八%となっている。

BACTAは、主としてギャンブル機営業から成るその業界を「アミューズメント業界」と呼んでいるが、米国流の英語で言えば「ゲーミング&アミューズメント業界」となるのではないだろうか。日米欧の業界サミット会談で一度こういう根本的なことを話題にしてもいいように思われる。

ウィリアムズ社ピン

「ロードショー」

カントリーウェスタンに乗り

米国ウィリアムズ・エレクトロニクス社（本社シカゴ、ニール・ニカストロ社長）から、フリッパーの新作「ロードショー」が出荷された。同社は「バリー」ブランドを持つミッドウェー社と同様、WMSインダストリーズ社の子会社。

「ロードショー」はカントリー・ウェスタン歌手のカーレン・カーターが扮するレッドと、その相棒のテッドの二人を主人公とするフリッパーで、ハイウェーをブルドーザーで走るというもの。

プレイフィールド奥にレッドとテッドのヘルメット付きの人形（ただし頭部のみ）が置かれている。左側のボールシュートでテッドの頭に当てる、というフィーチャーもある。

Williams' "Roadshow"

IAAPA、新たに

クロウェル会長

トーゴ山田社長は国際理事に

T・クロウェル氏

遊園地関係の国際協会であるIAAPA（インターナショナル・アソシエーション・オブ・アミューズメントパークス&アトラクションズ、事務局ワシントンDC郊外）の会長は、九三―九四年期のジョー・メック氏から、九四―九五年期のテッド・クロウェル氏へと引き継がれた。IAAPAショー94（十一月二―五日）開催に伴い発表されたもので、一年ごとに新会長が就任している。

テッド・クロウェル氏は、世界最大のAM施設であるウォルトディズニーワールド・リゾート（米国フロリダ州オーランド）の副社長。遊園地業界での経験と指導力が評価されたもの。IAAPA会長就任に当たり同氏は、「私自身の経歴を高めることになるが、業界のすべての人びとに名誉となるようIAAPAの価値を高めたい」と語っている。同氏は第一副会長から昇格した。

IAAPAの会長職は第三、第二、第一の順に登り詰めていき、一年ごとに交代していく。予定では九五年十一月に、ジェフリー・トムプソン第一副会長が会長になるというふうにである。第二副会長はジェナ・ロマノ氏で、第三副会長にはラリー・コーコラン氏が選ばれた。また理事（任期二年）が毎年六名ずつ選任されている。

なおIAAPAの国際理事に、日本からトーゴの山田數夫社長が選任された。国際理事は八八年から設けられており、定数三名。任期二年。山田氏は九〇年に選任されており、二回目となる。

映像シミュレーターなど

特殊仕様映画祭

映像ソフト集めロスで開催

映像シミュレーターなど特殊なフォーマットの映像フィルムフェスティバルが十一月三十日から十二月四日まで、ロサンゼルスで開催された。米国の業界紙ABが報じたもので、会員制のアメリカン・シネマテックが催し、約千五百人が参加したとのこと。

この催しは、こうした特殊フォーマットのフィルムについても「アカデミー賞」受賞を考慮すべきだ、という考えから実施されたもので、今回が初めて。アイマックス社とアイワークス社の協力で、巨大スクリーン型、シミュレーター型、全周スクリーン型など会場が用意された。

上映されたフィルムはリズム&ヒューズ社、ボスフィルム社、BRC社、ドリーム・クエスト社、ランドマーク社など八社の映像ソフト。こうした映像ソフトはますます重要になると見られており、タイムリーな催しとなったようだ。

アロー社の再建で

国際会社を設立

サウジアラビアの王子が出資

米国の遊園地施設メーカー、アローダイナミックス社（本社ユタ州クリアフィールド、アラン・ハリス社長）には、欧州子会社としてアローダイナミックス・ヨーロッパ社（英国ヨークシャー）があるが、新たにアローダイナミックス・インターナショナル社（スイス）が設立され、欧州子会社はスイスの新会社が一〇〇%所有することになった。

これはアロー社の経営再建に伴うもので、九四年春にはロナルド・ツーマー氏からアラン・ハリス氏に社長交代するなどいくつかの異動が行なわれている。スイスの新会社はアロー社と、サウジアラビアのファイサル・アルサウド王子が五〇%ずつ出資して設立したもので、九四年十一月ごろ明らかとなった。

International Trade Show

1995

Show	Date
ATEI'95 (London, UK)	Jan. 24-26
IMA'95 (Frankfurt, Germany)	Jan. 25-28
TAE'95 (Taipei, Taiwan)	Feb. 8-12
AOU Expo'95 (Chiba, Japan)	Feb. 22-23
Welcome (Istanbul, Turkey)	Feb. 24-26
Leisure Expo (Dubai, U.A.E.)	Mar. 6-9
AmEx'95 (Dublin, Ireland)	Mar. 7-8
Svet Zabavy (Prague, Czech)	Mar. 10-12
ENADA Spring (Remini, Italy)	Mar. 16-19
ACME'95 (Reno, NV, U.S.A)	Mar. 23-25
Polish Amusement (Warsaw, Poland)	Mar. 31-Apr.2
Huina Show (Debrecen, Hungary)	Apr. 27-30
FER'95 (Madrid, Spain)	May. 10-12
Leisure Expo (Athens, Greece)	May. 11-13
EE Expo (E-3) (Los Angels, U.S.A)	May. 11-13
AAE (Hong Kong)	Jun. 7-8
TAM (Taipei, Taiwan)	Jun. 22-28
EXIME (Mexico City, Mexico)	Jul. 19-20
Salex'95 (San Paulo, Brazil)	Aug. 24-26

訂正

前号本欄の英国GMLDの記事中、AMゲーム機に計画されている年税額二百五十ポンドの邦貨換算は「約四十万円」ではなく、「約四万円」でした。

なおこの税金は、二人用の場合は二倍、三人用の場合は三倍などと計算する予定とのことです。

AOUが表彰した94年度「優良ロケーション」112店

㈳全日本アミューズメント施設営業者協会連合会(事務局東京、梅原靖三会長、加盟四十七団体、AOU)は、「平成六年度模範優良表彰店」として百十二店を選び、十一月十日、栃木県鬼怒川温泉で開かれた「AOU全国大会」で表彰した。

これは九一年から実施され今回で四回目となるもので、AOU健全営業推進委員会(吉田勲委員長)が担当している。これまでの表彰店数は九一年百三十四店、九二年百三十三店、九三年百十九店で、今回を合わせると計四百九十八店となる。

この表彰はAOU「模範優良店表彰規程」により、「特に他の模範」となり「健全で好ましい施設および運営の拡大を図るために努力した事業者をたたえることを目的」としており、各会員協会が開設二年以上の店を対象に選んだ表彰候補店を、各地区協議会で審議しAOUへ推薦、これをAOU理事会が承認し会長が表彰することになっている。

しかしこれは外部からの社会的な評価ではなくAOU内部で行なうものであること、各協会員数に応じた表彰店数の割り当て制などに戸惑いを見せた協会もあり、十二協会が選出を見合わせ、二十協会が割り当て数を下回った(地区協議会で調整したところもある)。

また選出数が年々減ってきていることからも、あえて表彰する意味や「優良」の基準を改めて問う声もある。なお今回の表彰店の出席は三分の一以下の三十一店しかなかった。

表彰店のうちセガ社とナムコがいずれも十四店、タイトー十三店と大手三社で全体の三七%を占めている(次ページのグラフ参照)。

表彰店一覧は全員団体の都道府県名と割り当て数、表彰店と運営会社名(大手三社のみ略称)、所在地の順で掲載した。(編集部)

北海道(4)

「長崎屋篠路店ゲームコーナー」(ナムコ。札幌市北区大平十二条一の六二一、長崎屋篠路店内)、「プルプル」(須貝興行㈱。札幌市中央区南三条西一の八、須貝ビル)。

青森(2)

「おもしろ館」㈲青森タイコー物産。八戸市長苗代字亀小谷地十八の一、新八温泉内)。

岩手(2)

選出せず。

宮城(4)

「ミラクルポケット」(日本パイオニア㈱。仙台市泉区七北田字杉の田九の一)、「ダウンタウン」㈱ロスカ。仙台市青葉区中央一の七の六)。

秋田(4)

「アミューズメントスペースファンタジア」㈱アルノ。男鹿市船越字内子二四七の一)、「どんどん」㈲ギブンレジャーシステム。仙北郡協和町船沢字タラメキ三十五)。

山形(2)

「庄交モールナムコランド」(ナムコ。鶴岡市錦町二の二十一)、「ウイルトークタイトー」(タイトー。山形市幸町一の二)。

福島(2)

「プラボ郡山店」(ナムコ。郡山市香久池二の二の四)、「オリエントパーク・セガ・ワールド」(セガ社。郡山市安積町荒月字大久保三十五の一)。

東京(10)

「六本木GIGO」(セガ社。港区六本木七の十四の四、アイビス共同ビル)、「ツインスタージオス・セガ」(セガ社。新宿区神楽坂二の十一、第2神楽ヒルズ一階)、「ゲームファンタジアシグマ1」㈱シグマ。豊島区西池袋一の三十三の二、第1シグマビル)、「ロンゴロンゴ」㈱シグマ。渋谷区道玄坂二の二十一の七)、「プラボ赤坂」(ナムコ。港区赤坂四の二の六、グリーンビル赤坂)、「ピット・イン・カーニバル」㈱後楽園ロコモティヴ。文京区後楽一の三の六十一、後楽園遊園地ジオ・ポリス内)、「オモロン綾瀬店」㈲オモロン商事。足立区綾瀬一の三十三の十四、アークステージ綾瀬B1、1F、2F)、「オモロン向島店」㈲オモロン商事。墨田区東向島五の三十一の六、クリスタル東向島1F)、「東京エースレーン・ゲームコーナー」(新星産業㈱。中央区月島三の二十六の十七)、「マスコ中央プラザ池袋西店」㈲マスコセントラル。豊島区西池袋三の二十九の四)、「タイトーイン・ゲームワールド」(タイトー。新宿区新宿三の三十五の八)、「タイトーインビーボ」(タイトー。国分寺市本町二の二の六、原忠ビル)。

茨城(2)

「イトーヨーカドー日立店こころっこ」(プレビ㈱。日立市幸町一の十六の一、イトーヨーカドー日立店内)、「ハイテクランドセガ・オーチェスター」(セガ社。西茨城郡岩瀬町上野原地新田)、「セイタイトー・ルート408」(タイトー。つくば市手代義六四四の一)。

栃木(6)

「大田原スポーツランド」㈲松商。西那須野町一区町一〇四の六十)、「アミューズメントプラザ・イマジン」(アミューズメントプラザイマジン。下都賀郡壬生町中央十二の二十七)、「福田屋百貨店ゲームコーナー」㈱グッドヒル。真岡市台町四一四六の一、福田屋百貨店内)、「プラボ小山店」(ナムコ。小山市小山三八三の一)。

群馬(6)

「アミューズメントハウス254」㈱富士リース。多野郡吉井町大字長根一六三五)、「ゲームセンタークエスト」(クエスト。太田市内ヶ島六四四の一)。

埼玉(4)

「プラボ川口店」(ナムコ。川口市芝下一の八の五)、「ペガサス」(ペガサス。春日部市粕壁二の五の十)、「キング」㈲クラール電子。新座市東北二の三十九の十二)、「タナ・ファンタジーランド・ZIN」㈲佐藤無線電機音響研究所。新座市野火止五の二の九)。

千葉(4)

「プラサ・カプコン富津店」㈱カプコン。富津市青木一二四の一、イオン富津ショッピングセンター内)。

神奈川(6)

「とまと」㈲相模レジャー。相模原市淵野辺三の三の八)。

新潟(4)

「セイタイトー・イマジン」(タイトー。新潟市大形本町三三八の二)、「ジャスコ三条店ナムコランド」(ナムコ。三条市西裏館二の十二の二十、ジャスコ三条店内)、「セガワールド・マリンフェスタ」(セガ社。新潟市万代三の一の一)、「らぽーと」㈲中島商事。白根市茨曽根二四三三の一)。

山梨(2)

「プレイタウンパル国母店」(大東商事㈱。甲府市国母五の二十の二十五)、「セイタイトー・マンハッタンX」(タイトー。北巨摩郡双葉町下今井三六七二の一)。

長野(6)

「遊園ラス」㈱コパルマシン。上高井郡小布施町字吉島)、「パピルス」㈱ヨシトク。諏訪郡下諏訪町西四王四九九七の三)。

静岡(6)

「ベクトラ」㈱ミラノスコーポレーション。沼津市高島町二の七)、「ゲームパレス三島」㈲キネブチ。三島市一番町十二の二十二)、「パセオ」(タイトー。焼津市八楠字中の坪一三九の一)、「グリーンライフ下田店」㈲ユニコン。下田市西本郷一の六の二十六)。

富山(4)

選出せず。

石川(2)

選出せず。

福井(2)

「ファンタジーランドベル店」㈱スイングアカオ。福井市花堂南二の十六の一)、「ジョイランド板垣店」(北陸レジャー㈱。福井市下馬三の一〇一)。

岐阜(6)

選出せず。

愛知(10)

「AGスクエア栄店」㈱キョクイチ。名古屋市中区錦三の十一の二十三)、「アミューズメントプラザ美幸」(プラザー商事㈱。一宮市新生一の七の三)、「アミューズメントパーク・アリス阿由知通店」(中央産業㈱。名古屋市昭和区阿由知通一の二の一)。

三重(6)

「セガワールド・サウスウエスト」(セガ社。津市高茶屋小森町瓦野四〇七七の一)、「ジャスコシティ玉城店ナムコランド」(ナムコ。度会郡玉城町世古鳥戸四四一の一)、「ウイルトークタイトー・四日市」(タイトー。四日市市芝田一の十一の七)、「BIG・UFO海山」㈲サンユー商会。北牟婁郡海山町大字上里鳥鼻内九八三の五)、「テクノUFO」㈲サンユー商会。伊勢市宮後町一の一の十四)、「鳥羽港湾センターゲームコーナー」㈲ミタケ。鳥羽市鳥羽一丁目、鳥羽港湾センター内)、「オートスナック雲出」㈲オートスナック雲出。津

AOU全国大会にて、左の写真は優良店表彰式で表彰状を手渡す入江会長(右)と表彰店代表

市雲出町本郷大日堂五九五の四)。

滋賀(2)

「オートレストラン・ウーホー栗東」㈱サンスイ。栗太郡栗東町出庭五三六)。

京都(4)

「ニューマンモス」㈱サンメイト松島。八幡市八幡水珀十八の十)。

大阪(14)

「野田ファンファン」㈱ビーアイジー。大阪市福島区大開一の十五の三十二)、「プラボ貝塚店」(ナムコ。貝塚市王子九二一)、「プレイスポットJOYJOY茨木店」(藤田産業。茨木市竹橋町六の十三)、「プレイスポットJOYJOY天満店」(藤田産業。大阪市北区錦町三の十二)、「エンターテイメントスクエア・パスカ」㈱アスモ。大阪市阿倍野区阿倍野筋二の四の五十一)、「アミューズメントスペース・フジ」㈱ユウビス。大阪市北区天神橋四の十の八)、「アミューズメントファクトリー・アクス」㈱朝日商会。大阪市中央区難波一の一の三)、「ゲームスクエア・ドリーム」(ドリーム。藤井寺市岡二の八の五十)、「ハイテクセガ河内長野」(セガ社。河内長野市本町十一の十六)、「セガワールドつかしん」(セガ社。尼崎市塚口本町四の八の一)。

兵庫(8)

「タイトーイン001深江」(タイトー。神戸市東灘区深江北町四の八の二)、「遊湯プラザ三實」㈱富商。揖保郡太子町字黒岡四五六の一)、「アミューズメントスペース・ミール」(千代田産業㈱。三田市対中町五の二十一)、「プレイシティキャロット三宮店」(ナムコ。神戸市中央区三宮町一の三の二十一、Kビル2F)、「セガ・アジュール」(セガ社。神戸市東灘区向洋町中二の十三)、「コバックワールド」㈱小林商事。明石市魚住町金ヶ崎二三四)、「井筒屋ゲーム場」㈲エヌ・アール・シー。美方郡温泉町字湯)、「有馬ヘルスセンター内関西カクタス店」(関西カクタス㈱。神戸市北区有馬町池の尻二九二)、「アメニックス」㈱ベル。神戸市中央区三宮町一の九の一)。

奈良(4)

「ハイテクランドセガ・ファンタジーワールド」(セガ社。橿原市本町二〇一の一)、「桜井サティ店」(ナムコ。桜井市大字粟殿一〇一七の九)。

和歌山(2)

選出せず。

鳥取(2)

選出せず。

島根(2)

「ラピタランド」(ラピタランド。出雲市今市町九十五)。

岡山(6)

「楽遊楽座」㈱日栄興業。岡山市箕島赤砂子二八二八の五)、「ドライブイン旭川ゲームセンター」(旭川観光㈱。御津郡建部町吉田一一六八)、「スーパーパンキーズ・バイ・ミレニアム」㈲アミューズメントタカ。岡山市表町一の十一の十八)、「アメニティ倶楽部ミレニアム」㈲アミューズメントタカ。津山市一方一三三の一)、「ハイテクセガ倉敷」(セガ社。倉敷市白楽町四〇三の三)、「タイトーイン506スタジアム大元」(タイトー。岡山市大元駅前三の二十七)、「インスパイア遊」㈲インスパイア。岡山市箕島二五四七の一)。

広島(4)

「アミューズランドSPACE・V1」㈲光栄住建。広島市安佐北区可部南三の一の八)、「セイタイトー・ジアス松浜店」(タイトー。福山市松浜町四の四の四十五)、「プリッズ広島店」(ナムコ。広島市中区八丁堀十一の六)、「ハイテクランドセガ西観音」(セガ社。広島市西区西観音町三の三)。

山口(4)

「丸久平生店ちびっ子ランド」(宇部観光㈱。熊毛郡平生町大字平生村若浜二三六の四)、「アメニティスペース・オズ」㈱ジーナック。小野田市西高泊六六四の三)、「プールイン8」㈲アミューズメント山口。山口市周布一の二十二)。

徳島(2)

選出せず。

香川(2)

選出せず。

愛媛(2)

選出せず。

高知(2)

選出せず。

福岡(4)

「ハイテクセガ七隈」(セガ社。福岡市城南区七隈八の四の八)、「エグザス空港店」(ホクセイ商事㈱。福岡市博多区東平尾三の一の三十六)、「タイトーイン508」(タイトー。福岡市中央区天神三の六の十八)、「久留米岩田屋屋上プレイランド」㈱スカイパーク。久留米市天神町一の一)。

佐賀(2)

「プレイランド」(ナムコ。佐賀市本庄町本庄二五三の三、ジャスコ佐賀南店内)、「ロンドンスクウェア唐津店」(大長商事㈱。唐津市大字鏡字潮水土井三七一一の一)。

長崎(4)

「スパーキー」(ナムコ。長崎市江川町一二〇の三、マリンスポーツセンター内)、「ゴールデンプラザ」㈲佐世保娯楽特機。島原市弁天町七三九八)。

熊本(2)

「エイジス」(セガ社。熊本市上通一の二十二)。

大分(2)

「タイトーインウイング」(タイトー。大分市中央町二の一の一)。

宮崎(2)

選出せず。

鹿児島(2)

「プレイシティ遊都秘亜」㈲中央レジャー産業。鹿児島市荒田二の五十八の七)、「寿屋ゆうゆうランド」㈱西日本ドリーム産業。鹿児島市小松原一の六の二十四、寿屋内)。

沖縄(4)

選出せず。

94年度AOU表彰店の分布

表彰割当て188店

- セガ社 14店
- ナムコ 14店
- タイトー 13店
- 大手3社以外 71店
- 選出せず 76店

米国「リプレイ」誌 ザ・プレイヤーズ・チョイス

1月号から

アップライト・ビデオ

	機種名(メーカー名)	評価
1	キラー・インスティンクト(ミッドウェー)	9.23
2	メガタッチ II(メリット)	8.47
3	レボリューションX(ミッドウェー)	8.05
4	リーサルエンフォーサーズ II・ガンファイターズ〔ザ・ウエスタン〕(コナミ)	8.03
5	モータルコンバット II(ミッドウェー)	7.78
6	プライマルレイジ(TWI/アタリゲームズ)	7.72
7	バーチャファイター(セガ社)	7.58
8	リーサルエンフォーサーズ(コナミ)	7.47
9	ソリテヤーチャレンジ(ダイナモ)	7.25
10	NBA JAM・トーナメントエディション(ミッドウェー)	7.12

デラックス型・ビデオ(シットダウン、コックピット、アーケード型)

	機種名(メーカー名)	評価
1	デイトナUSA(セガ社)	9.56
2	クルージンUSA(ミッドウェー)	9.31
3	ティーメック(TWI/アタリゲームズ)	8.56
4	アウトランナーズ(セガ社)	8.38
5	リッジレーサー(ナムコ)	8.38
5	スタジアムクロス(セガ社)	8.38
7	エアコンバット(ナムコ)	8.33
8	バーチャレーシング(セガ社)	7.74
9	スズカエイトアワーズ 2(ナムコ)	7.65
10	サイバースレッド(ナムコ)	7.38

ベスト・ニュービデオ

デザートタンク(セガ社)
ウイングウォー(セガ社)

ベスト・ソフトウェア

	機種名(メーカー名)	評価
1	ギャルズパニック II(カネコ)	8.71
2	サムライショーダウン II〔真サムライスピリッツ〕(SNKネオジオ)	8.22
3	ライデン DX〔雷電 DX〕(セイブ/ファブテック)	8.10
4	キング・オブ・ファイターズ '94(SNKネオジオ)	7.63
5	スーパーサイドキックス 2〔得点王2〕(SNKネオジオ)	7.18
6	ライデン II〔雷電 II〕(セイブ/ファブテック)	7.09
7	ダークストーカーズ〔ヴァンパイア〕(カプコン)	6.97
8	ダンジョンズ&ドラゴンズ(カプコン)	6.92
9	エイリアンVSプレデター(カプコン)	6.84
10	エアロファイターズ 2〔ソニックウィングス2〕(ビデオシステム/SNKネオジオ)	6.81
11	トップハンター(SNKネオジオ)	6.75
12	ストリートスラム〔ダンクドリーム〕(データイースト/SNKネオジオ)	6.69
13	ウィンドジャマー〔フライング・パワー・ディスク〕(データイースト/SNKネオジオ)	6.57
14	サムライショーダウン〔サムライスピリッツ〕(SNKネオジオ)	6.48
15	ワールドラリー(ガエルコ/アタリゲームズ)	6.46
16	バッキーオヘア(コナミ)	6.33
17	ワールドヒーローズ 2 JET(ADK/SNKネオジオ)	6.32
18	ツインイーグル II(セタ)	6.27
19	ネック&ネック(ブンドラ)	6.25
20	スーパー・ストリートファイターII(カプコン)	6.19

フリッパー

	機種名(メーカー名)	評価
1	ロードショー(ウィリアムズ)	8.12
2	フレディ・ナイトメア(プリミア)	8.11
3	アダムスファミリー(ミッドウェー)	8.03
4	スタートレック(ウィリアムズ)	8.02
5	ワールドカップサッカー(ミッドウェー)	8.00
6	マーヴェリック・ザ・ムービー(セガ社)	7.88
7	コルヴェット(ウィリアムズ)	7.65
8	ガンズ・アンド・ローゼズ(データイースト)	7.63
9	フリントストーンズ(ウィリアムズ)	7.52
10	トワイライトゾーン(ウィリアムズ)	7.24

《本紙特約》調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

話題のマシン

セガ社のＣＧドライブゲーム機

実車感覚ラリー

「セガラリーチャンピオンシップ」

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から、TVドライブゲーム機「セガラリーチャンピオンシップ」が二月上旬発売となる。

これはCG基板「モデル2」を使ったリアルな画像で、ハンドル、アクセル、ブレーキと四速ギアまたはオートマチック（選択）を操作する。画面の視点は二段階（ドライバーズアイ、リアビュー）に切替えることができる。

トヨタとフィアット社の協力を得て採用した「ニューセリカGT4」、「ランチアデルタHF」のいずれかのラリー仕様車を選択。またコースは初級（砂漠）、中級（森林）、上級（山岳）の三種類から選ぶ。さらに制限時間内に規定周回を走行する「プラクティスモード」と、他車と競争し一着でゴールインすれば次のステージへと進む「チャンピオンシップモード」がある。

途中で前方のコース状況を矢印や音声でアドバイス。カーブや路面に応じたハンドルの反動、座席の振動や衝撃などの機構を採用し、実車感覚がある。

通信機能があり、最高四人まで同時プレイが可能。50㌅プロジェクター画面で幅一一四㌢、奥行二四〇㌢、高さ一八七㌢。価格未定。

セガラリーチャンピオンシップ

データ・ピン第25弾

リバーボートで

「マーヴェリック・ザ・ムービー」

㈱データイースト（本社東京、福田哲夫社長）から米国製フリッパー「マーヴェリック・ザ・ムービー」が十二月九日発売となった。

これは米国の西部開拓時代を舞台にした同名映画をもとに、リバーボートでのカジノをテーマにしたもの。トランプの絵柄のターゲットを倒しながら、ポーカーやブラックジャックのゲームを進めていく。

フィールド左上にリバーボートの模型があり、回転する外輪の部分にボールがロックされると、最大四個までのマルチボールプレイとなるほか、バックガラスのドットマトリクス画面が大きくなったことなどが特徴。OP価格五十七万八千円。

マーヴェリック・ザ・ムービー

ザウルスのネオジオソフト

格闘要素を加味

「クイズKオブ・ファイターズ」

㈱ザウルス（本社東京、田中信之社長）開発の〝ネオジオMVS〟用ソフト「クイズ・キング・オブ・ファイターズ」が、㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、川崎英吉社長）から一月下旬発売となる。

これは、SNKのゲームキャラクターが多数登場するクイズゲーム。クイズに正解して、全部で三章からなるストーリーを進めていくというもの。四つのボタンを操作。クイズ形式は四択制のほか間違い探し、ボタン連打でパワーをためないと解答権が得られないもの、スロットマシン形式のものなどがある。

一定の正解数で次のシーンへ進むが、正解に要した時間とスロットで決める攻撃方法によって相手を倒す（アニメシーンで表現）という格闘形式が盛り込まれているのが特徴。二人対戦や二人協力プレイも可能。カセット価格六万八千円。

クイズ・キング・オブ・ファイターズ

モグラ叩き式の新タイプ

音声指示で叩く

ナムコ「たこいかぱにっく」

モグラ叩き式アーケードゲーム機「たこいかぱにっく」が、㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から一月中旬発売となる。

これは同社「ぱにっく」シリーズの新作で、キャビネットにある六つの穴から出現する「たこ」と「いか」をハンマーで素早く叩いていくというもの。「たこ」と「いか」は表裏一体で回転しながら現れる。

出現したキャラクターをすべて叩いていくのではなく、その都度指示される「たこ」か「いか」の音声どおりに叩かなければならないのが特徴。間違って叩くと減点になる。タイマー制だが、一定タイム内にスコアが三十を超えると残りタイムが増える。ゲーム終了時に五段階評価がある。幅一一三㌢、奥行八九・五㌢、高さ一六六・五㌢。価格百万円。

たこいかぱにっく

話題のマシン

タイトーのネオジオ用「パズルボブル」

同色ボール発射

F3システム「クイズシアター」も

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）から、〝ネオジオMVS〟用ソフト「パズルボブル」が十二月二十一日発売となった。また〝F3パッケージシステム〟第五弾「クイズシアター」が一月下旬発売となる。

「パズルボブル」は同社「バブルボブル」のキャラクターを使用したもので、シューティング要素を加えたパズルゲーム。画面上部から出てきて下へと連なっていく計六色のボールに向けて、下部から指定色のボールを発射し、三つ同じ色を連ねて消していく。発射方向を決める二方向レバーと発射ボタンを操作する。

ビリヤードのようにフィールド側面の跳ね返りを利用した発射もできる。画面上のボールを全部消すとクリア。ボールが最下段まで達するとゲーム終了。二人用の場合は左右二分割画面での対戦プレイとなる。カセットOP価格五万八千円。

「クイズシアター」は、四択制クイズに正解しながらシナリオを進めていくというもの。三種類のシナリオのうち一つを選択。一つのシナリオは十二ステージで構成され、設定正解数を達成すると次のステージへ進む。

不正解だと画面下にハートの数で示されるライフが減り、なくなるとゲーム終了。ルーレットでのジャンル選択、ボタン連打による壁のよじ登りなどのボーナスゲームも。二人協力同時プレイ、途中参加も可能。カートリッジOP価格五万八千円。

パズルボブル

クイズシアター

セタ製「五月陣戦2」

豊富な定跡内蔵

「リアル麻雀PV」もビスコから

㈱ビスコ（本社京都、秋山哲雄社長）から、㈱セタ（本社東京、富士本淳社長）開発のTV将棋「早指し将棋・五月陣戦2」が十二月十三日発売となった。また同TV麻雀ゲーム「スーパーリアル麻雀PV」が、十一月二十九日発売となっている。

「早指し将棋・五月陣戦2」はコンピューター相手の対局将棋で、前作のバージョンアップ版。初心者から有段者まで幅広い戦法が楽しめる豊富な定跡（約一万手内蔵）や、コンピューターの思考時間の速さはそのままに、コンピューターの思考が強化されている。

前作同様、八方向レバーとボタン二つで操作。ゲームは持ち時間制で、対局に勝つと時間が増えて次の対局に進む。基板OP価格十五万八千円。

「スーパーリアル麻雀PV」はセタの〝スーパーリアル麻雀〟シリーズ五作目。挿入されているアニメーションは動画数が千カット（前作五百カット）に倍増されてより滑らかになり、また相手のギャルは高校生三人で、それぞれのデータがより詳細になった。ゲームは持ち点制で前作と同様の内容。基板販売のみでOP価格十八万八千円。

早指し将棋・五月陣戦2

スーパーリアル麻雀PV

プライズゲーム機

ボールを転がし

バンプレスト「ボールロール」

㈱バンプレスト（本社東京、杉浦幸昌社長）から、プライズゲーム機「セーラームーンS・ボールロール」が十一月二十日発売となった。

これは波形に傾斜がついたボックス内の盤面手前からボールを転がし、奥のスリットに入れていくゲーム。スリットは七つあり、入った場所の数字が得点となる。規定回数だけボールを転がし、一定得点以上で七十五㍉の景品カプセルが払い出される。

幅六〇㌢、奥行一〇〇㌢、高さ一三五㌢。OP価格三十九万八千円。

ボールロール

カプセルをゴールへ運ぶ

立体迷路ゲーム

トーゴ「ラビリンスキューブ」

プライズゲーム機「ラビリンスキューブ」が、㈱トーゴ（本社東京、山田數夫社長）から十二月二十日発売となった。

これは透明な板と支柱を組合わせた立体構造の迷路全体を、レバーで前後左右に傾けながら、直径百㍉の景品カプセルをゴールまで転がしていくというもの。

迷路には壁面や床面がない部分がある。ゴールまで運んだカプセルは払い出し口に落ちてくる。カプセルが外へ落ちてしまったり、タイマー切れでゲーム終了。

立体迷路は、組替えてコースレイアウトを変更することもできる。OP価格七十七万六千円。

ラビリンスキューブ

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.239

鎌先英太郎

お茶

土地柄としてか、都会ではいつも誰も忙しいのか大阪や東京では、ちょっと立ち寄った場所でお茶を出されるほうが珍しい。

出されても緑茶ではなくて珈琲や紅茶の場合が圧倒的に多い。

一方で街のいたるところに自販機が置かれ、そこには煙草やアルコール類よりも、いわゆるドリンク類のものが多くを占めている。

駅のホームでも必ずといっていいほど、何処かにドリンクの自販機が置いてあり、高校生、中学生、小学生など年端もゆかない連中が結構多数購買している。

あるターミナルの駅でのことである。中学生たちが、自販機から各自好みのドリンクを購入して車内に持ちこみ、シートで飲んだ後、ドアが閉まる瞬間をねらって一斉にドアの方向へ空き缶を投げ、上手くドアの外へ缶がいったのは手をうって喜び、ドアにはね返され車内に缶が返ってきた連中は元気を失くしている場面に遭遇したことがある。

家の近くの駅ではこの地域のセールスにまわっていたセールスマンが、三々五々駅のベンチに帰ってきて、チーム全員が揃ったところで、自販機からそれぞれ飲みものを買いもとめ、ドリンクを片手に今日の成果を語りあっている。

セールスは良く喋らなければならないのだから喉が渇くのだろう。ごくんごくんといかにも美味しそうに、一仕事終えた満足感で更に飲みものは心地よく身体の隅々にまでしみわたっていっているようだ。

フェミニズムに関連して、よく問題になるのがお茶汲みである。

私の職場では三十年前の頃には、昼はこの職場で働き、夜は定時制高校に行く人がお茶を汲んでくれていた。

四年間が終り、高卒の資格をえると、高卒の資格で職場に採用になったり、他のもっと条件がいい会社へ行く子もいた。

毎朝出勤すると自分の茶碗に間違いなくお茶がいれられて、にこやかな笑顔で元気よい挨拶とともに、机上に湯呑みが置かれるのは、一日の仕事の始まりへのこよない励ましになっていたものである。

百人近い職員の各々の茶碗を間違えずにもってこられる名人芸には、職場のだれもが感心していた。

たまに誰かの茶碗が誤って割れた場合に、その子が謝っている場面には非常に傷々しいものがあった。

夏と冬のボーナスの際には、必ず誰かが奉賀帳のようなものを作って、ボーナスの出ないその子のためにお金が集められていた。大卒の初任給が手取りで一万円ちょっとの時代に五百円ずつ出しあっていたから、今の貨幣価値になおせば百万円近くの額になっていたことになるが、その子の毎朝の元気がいい笑顔の価値は、もっと高いものであったかもしれない。

今の職場はというと、気がつけばそういう子がいなくなってしまっている。

早く来た人が湯を沸かして、急須にお茶をいれることにしているのだが、これはあくまでも不文律である。

フェミニズムの問題が大きくなってくるのと同時に、大卒の女性は意識的にかお茶汲みから遠ざかるようになり、年輩の男性がそういうことを多くしている。

いつだったか単身赴任の定年間近の男性が溢れたお茶を、その男性よりも先に来ていた女性がそれを待っていたかのようにして、その直後自分の湯呑みにお茶をいれたことがある。

その女性はいつもそうなので近くにいた他の男性が

「たまには自分でお茶の用意をしたらどうですか」

と言ったら、その女性は怒り心頭に発して額に青筋を立てつつ、

「いつそういう係分担がきまったのですか。順番がきまっているのに私がしてないのではないのに、そういう差し出がましいことを言わないで下さい。不愉快になるのではないですか」

と応答した。まことに見事で天晴で、おかげで職場の朝のスタートはそれこそ不愉快で気まずい雰囲気に包まれながらのものになってしまった。

自然食品とか有機栽培とか健康食品とか薬膳料理などが大きくとりあげられるようになり、それとともに日本の緑茶の評価が高くなってきている。

紅茶もウーロン茶も緑茶も、まったく同じお茶の葉から出来ているのだが、加工の仕方の違いから、そういう風に分れてしまうということだ。

緑茶のような加工の方法が、茶葉がもっているいい成分をもっとも壊さずに保存出来ているので身体にいいという。

最近の医学の研究の結果では、毎日良質な緑茶を十杯飲んでいればガンにかからないということが分ったと、つい此の間の新聞にも出ていた。

結婚するまでは、レコードを聴きながら、ウイスキーを飲み、煙草をすって夜を過していたが、ウイスキーの量が増すばかりで、一晩に一壜の半分ぐらいあけていたのが三分の二あくようになった頃には身体を壊してしまった。

結婚後は家族が寝ている中で深夜大きな音を流すことは出来ず、夕食後は盆に急須と湯呑と大きな灰皿を載せたのとポットとを自分の部屋に持って行き、煙草をのみながら、緑茶を飲み、本をゆっくり楽しみながら読むのが習慣になってしまった。

もう若い頃のように、一種の義務感のようなものに追われるようにして速読をするということはしなくなった。

その間に喫する煙草は一晩に四十本から六十本ほどに達するのだが、未だに煙害によって身体を傷めていないのは一重に一晩ポット一杯、一・八リットルの緑茶を飲んでいるおかげであろう。

酒を断つのは簡単だが緑茶を断つことは出来ない相談だ。

とはいっても健康を考えてのことではなく、緑茶が実に美味しいからのことである。

FEBRUARY 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■ＴＶゲーム機 ── ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	バーチャファイター　2（セガ社） Virtua Fighter 2 (Sega)	9.71
2	2	真サムライスピリッツ（SNKネオジオ） Samurai Shodown II (SNK)	7.70
3	3	バーチャファイター（セガ社） Virtua Fighter (Sega)	7.67
❹	─	スーパーリアル麻雀　ＰⅤ（セタ／ビスコ） Super Real Mahjong PⅤ* (Seta／Visco)	7.58
❺	─	鉄拳（ナムコ） Tekken (Namco)	7.56
6	5	バブルシンフォニー（タイトー） Bubble Symphony［Bubble Bobble 2］(Taito)	6.77
7	4	対戦ぱずるだま（コナミ） Crazy Cross (Konami)	6.44
8	7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94（SNKネオジオ） The King of Fighters'94 (SNK)	6.13
9	8	クイズ365（中日本リース／タイトー） Quiz 365* (Nakanihon)	6.00
❿	12	ハットトリックヒーロー　'95（タイトー） Hat Trick Hero '95［Taito Power Goal］(Taito)	5.93
11	9	ガンバード（彩京／ジャレコ） Gunbird (Psykyo/Jaleco)	5.92
⓬	13	スーパーリアル麻雀　ＰⅣ（セタ／サミー） Super Real Mahjong PⅣ* (Seta)	5.71
13	10	ぷよぷよ通（コンパイル／セガ社） Puyo Puyo 2 (Compile/Sega)	5.69
⓮	15	スーパーストリートファイターII・エックス（カプコン） Super Street Fighter II Turbo (Capcom)	5.68
15	11	ドラゴンボールＺ２・スーパーバトル（バンプレスト） Dragon ball Z2 ── Super Battle (Banpresto)	5.67
16	14	グレートスラッガーズ　'94（ナムコ） Great Sluggers '94 (Namco)	5.56
17	17	雷電　DX（セイブ／日本システム） Raiden DX (Seibu)	5.53
18	6	Ｖゴールサッカー（テクモ） V Goal Soccer (Tecmo)	5.50
⓳	23	スペースインベーダー　DX（タイトー） Space Invaders DX (Taito)	5.36
20	20	ダライアス外伝（タイトー） Darius III (Taito)	5.28
㉑	24	雷電　II（セイブ／日本システム） Raiden II (Seibu)	5.24
22	16	プロ麻雀・極（アテナ／サミー） Mahjong Professional "Kiwame"* (Athena)	5.23
㉓	25	スラムダンク（コナミ） Run & Gun (Konami)	5.20
24	21	Ｊリーグサッカー・Ｖシュート（ナムコ） V-Shoot (Namco)	5.18
25	19	上海　III（サン電子／タイトー） Shanghai III (Sun)	5.14

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

■完成品タイプのＴＶゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	バーチャファイター　2（DX）（セガ社） Virtua Fighter 2 (DX) (Sega)	9.31
2	2	エースドライバー（DX）（ナムコ） Ace Driver (DX) (Namco)	9.14
❸	4	リッジレーサー　2（ツイン）（ナムコ） Ridge Racer 2 (Twin) (Namco)	9.13
4	3	スポーツフィッシング（セガ社） Sports Fishing (Sega)	8.80
5	5	バーチャコップ（セガ社） Virtua Cop (Sega)	8.25
6	6	ガンバレット（ナムコ） Point Blank［Gun Bullet］(Namco)	7.89
7	7	デイトナＵＳＡ（ツイン）（セガ社） Daytona USA (Twin) (Sega)	7.71
❽	─	クイズドレミファグランプリ（コナミ） Quiz Doremifa Grand Prix* (Konami)	7.50
❾	10	リッジレーサー　2（SD／DX）（ナムコ） Ridge Racer 2 (SD/DX) (Namco)	6.90
10	9	ウイングウォー（ツイン）（セガ社） Wing War (Twin) (Sega)	6.67
11	11	バーチャファイター（DX）（セガ社） Virtua Fighter (DX) (Sega)	6.63
12	8	デイトナＵＳＡ（DX）（セガ社） Daytona USA (DX) (Sega)	6.58
13	12	デザートタンク（セガ社） Desert Tank (Sega)	6.00
14	14	ファイナルラップ　R（SD）（ナムコ） Final Lap R (SD) (Namco)	5.69
15	13	アウトランナーズ（セガ社） Out Runners (Sega)	5.60

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
❶	6	デモリションマン（ウィリアムズ／タイトー） Demolition Man (Williams／Taito)	5.67
❷	8	ワールドチャレンジサッカー（プリミア／サミー） World Challenge Soccer (Premier／Sammy)	5.50
3	1	スタートレック・ネクストゼネレーション（ウィリアムズ／タイトー） Star Trek The Next Generation (Williams/Taito)	5.45
4	3	ロイヤルランブル（データイースト） Royal Rumble (Data East)	5.40
5	5	ジュラシックパーク（データイースト） Jurassic Park (Data East)	5.33

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	リアルパンチャー（タイトー） Real Puncher (Taito)	6.27
❷	4	スターライトフォーチュン（セガ社） Starlight Fortune (Sega)	5.71
3	3	X-DAY（ナムコ） X-Day (Namco)	5.63
4	2	カルマアイ（データイースト） Karma Eye (Data East)	5.36
❺	─	ストリートシューター（トーゴ） Street Shooter (Togo)	5.20

MITI To Phase Out Electrical Approval Test

In Japan, the government is attempting to deal with the problem of too many "unnecessary regulations". As part of this, it is proceeding with the revision of the Electrical Appliances Control Law. As a result, from July 1995, coin-op game approval tests are likely to become unnecessary. However, kiddie rides will continue to require approval tests as before.

This was recently revealed by an officer in charge at the Ministry of International Trade and Industry (MITI). The MITI is planning to abolish all approval tests on electrical appliances within the next five years. The present system based on MITI guarantees will be abolished and replaced by guarantees based on private testing agencies. MITI is currently conducting hearings of the related industries, etc.

As far as the import of electrical appliances is concerned, all products have so far been required to undergo approval tests based on the Electrical Appliances Control Law. In the future, however, every product will be permitted to be imported and sold providing it satisfies the requirements of the International Electricity Standard Conference (IEC) standards. In the case of products listed by the Universal Laboratory (UL), U.S.A., since they do not necessarily satisfy the IEC, they will be examined separately, explains the officer in charge at the MITI.

At present, when importing American coin-op videos (dedicated), based on the Electrical Appliances Control Law, importers must submit at least two units for testing and then wait about half a year for the results. However, once approved, such machines may be imported for five years. Given the sizable costs involved in this procedure, importing has been difficult. However, if these procedures become simpler or unnecessary, there arises a possibility of an increase in coin-op game imports.

Shochiku To Open Park

Aiming at an October 10, 1995 opening, Shochiku Co., Ltd., Tokyo, have commenced construction of a theme park, "Kamakura Cinema World" (28,000 m²), and a number of buildings have already been constructed. A press conference announcing this was held on December 15 at the location. Construction of this theme park was planned to commemorate the 100th anniversary of Shochiku, a major Japanese movie film company, and is currently underway on the land (87,000 m²) of its Ofuna Movie Studio in Ofuna, Kamakura, Kanagawa Pref. (see *"Game Machine" No. 457*).

According to Shochiku, this theme park is "not merely an amusement facility, but intended to serve as a place where visitors can learn about the history of movies and the theater, and experience the future of image technology". To facilitate this, the buildings have been divided into three zones. The history of Japanese movies can be experienced in the "Japanese Cinema Culture Zone" on the 1st floor, production of Hollywood movies in the "50's American Cinema Zone" on the 2nd floor, and future image making in the "Future Zone" on the 3rd floor, respectively.

There will be many attractions such as simulators, but the details have not yet been announced. "Kamakura Cinema Park", when completed, will become Japan's first full-scale "studio theme park". Situated about 40 minutes by electric train from Tokyo, it is expected to be visited yearly by two million people.

Konami Sets Up Korean Subs.

Konami Co., Ltd., Tokyo, established a subsidiary, Konami Korea Co., Ltd., Seoul, Korea, in December 1994, and also set up a Resident Representatives Office in Peking, China, in January 1995. With Konami having already established another subsidiary, Konami Taiwan Ltd., Taipei, R.O.C., in March 1994, it means that the company has so far installed three bases in the Asian region.

Konami Korea was established with 30% of its capital being invested by local Korean companies and 70% by Konami. It will undertake sales of coin-op games and home videos in Korea. Although Konami's Peking office cannot undertake sales in the immediate future, it was set up with a view to preparing for future advances into the Chinese market.

Konami explains that, by advancing into China, Taiwan and Korea which are showing higher economic growth than Japan, it intends to increase sales of its products. The only other company having a subsidiary in those three countries is Namco with Shanghai Namco. Konami is therefore the pioneer as regards advances into those countries.

3DO Plans 64-Bit Model

Matsushita Electric Industrial Co., Osaka, announced on December 12 that it developed a 64-bit "3DO Interactive Multiplayer" and will ship it at the end of 1995. By adding an adapter for the already shipped "3DO-REAL", the 64-bit machine's software can be used, the company explains.

According to the company famous for the "Panasonic" brand, this is based on an agreement reached with IBM Corp., Motorola Inc., The 3DO Co., and Matsushita Electronic. This stipulates that the MPU "Power PC" developed by IBM and Motorola be adopted in the CPU of the next generation "3DO Interactive Multiplayer".

Software for 32-bit "3DO-REAL" can also be used in the 64-bit "3DO" machine, without any modification. Also, simply by attaching additional software to the 32-bit machine software development tool, software for 64-bit machine can be developed. In the case of the 64-bit machine, because of the "Power PC", players can enjoy even finer image processing, the company explains.

Sigma, Sankyo Settle Lawsuit

It became known recently that a patent lawsuit between Sigma, Inc., Tokyo, and Sankyo Co., Ltd., Kiryu, Gumma Pref., ended with a settlement in July 1994. The lawsuit was brought by Sigma which has a patent for an 8-line video slot machine against Sankyo which manufactured a pachinko game, "Fever Powerful", which contained similar features. The patent infringement suit was brought before the Tokyo District Court in October 1993 (see *"Game Machine" No. 462*).

According to sources, the lawsuit was settled in July 1994 in accordance with the Tokyo District Court recommendations. But, according to a clause in the settlement, none of the details have been released. However, it does appear that Sankyo made a certain payment to Sigma. Therefore, it seems likely that the lawsuit ended without any judgement on the question of patent infringement.

Nintendo Sets Satellite Svce.

Nintendo Co., Ltd., Kyoto, invested in Satellite Digital Audio Broadcasting Co. (St. GIGA) in March 1993, and has since been studying game software distribution through satellite broadcasting. On December 19, the Ministry of Posts and Telecommunications granted an official license to St. GIGA, and accordingly, it was decided that the plan be set in motion in April 1995 (see *"Game Machine" No. 448*).

In order to utilize this broadcasting, a BS tuner, TV set, "Super Famicom" and dedicated adapter (about ¥15,000) are necessary. From the satellite, home video game software is transmitted, making it the world's first service of its type.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

namco
鉄拳
TEKKEN
真の格闘ゲームファンを熱くさせる!!
抜群の操作フィーリング!
システム11搭載!!
格闘ゲーム初!
視点切り替え機能付き!
全キャラ衣装替えも格闘ゲーム初!
マルチボス対戦＋α、奥が深くプレイヤーを魅了する!
リアルな感動!せまる興奮!
やっぱりゲームは大画面
ARENA SIGHT
アリーナサイトアルファ
NEW!
大好評!
通信機能搭載レーシングゲーム　現在を超えた走りがさらに加速する!
エースドライバー
ACE DRIVER
「ステアリングキックバック」「視点切替」等、刺激的な新機構が近未来ハイスピードバトルを熱くする!
50インチプロジェクタータイプ新登場!
大画面で熱いバトル!
最強"システム22"搭載!
ド迫力
限定発売!
SD
あれから1年…そして今、
(サイバースレッド)
リアルグラフィックで過激なバトルが始まる。
"システム22"搭載!!
サイバーコマンド
CYBER COMMANDO
DX
SD
どちらも2台まで通信可能!!
待望のナムコ大型メダルマスゲーム登場!
スパイラルフォール
SPIRAL FALL
話題沸騰!
斬新・単純・興奮!オリジナルルール採用!!
カラフルなボールがスパイラルを駆け抜ける!
◆アイキャッチ性高い華麗な筐体デザイン!
◆ワイドなステーションでカップルやグループ客にも最適、余裕のプレイが可能!
メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。
連続エクステンドでたらふく遊べる!
たこいかぱにっく
2台で対戦OK
ただたたくだけじゃない!
(パニックゲームに判断力がプラス)
大好評
激突!! ゴジラvsキングギドラ
人気のゴジラ起用プライズ第2弾!
愛敬あるキャラクター、単純なゲーム内容で幅広い客層に大人気!
© 1994 TOHO・TOHO EIGA
仕様
●寸法：W630×D750×H1,470(mm)(看板部含む)
●重量：80kg　●消費電力：42W
91-49854　75∅カプセル対応
真冬に出る蚊は手ごわいでェ〜!
MOSQUITO ATTACK
モスキートアタック
2人同時プレイ可能!
しつこい蚊には強力殺虫銃が効く!大興奮のエレメカ・シューティングゲーム、ごっつ、おもろいでェ!
仕様
●寸法：W915×D2,005×H2,145(mm)(看板部含む)
●重量：225kg
●消費電力：301W
91-49385
「遊び」をクリエイトする――
株式会社 ナムコ
※仕様は予告なく変更することがありますので、予めご了承下さい。
本社　〒146 東京都大田区矢口2-1-21　TEL 03(3756)2311(大代)
販売一部(東京)〒146 東京都大田区多摩川2-8-5　TEL 03(3756)2311(大代)
(札幌)〒003 北海道札幌市白石区菊水3条1-8-2　TEL 011(822)5002(代)
(名古屋)〒461 愛知県名古屋市東区泉2-24-27　TEL 052(933)6305(代)
販売二部(大阪)〒564 大阪府吹田市江の木町20-10　TEL 06(338)3511(代)
(福岡)〒812 福岡県福岡市博多区上牟田2-12-24　TEL 092(474)5605(代)
© 1995 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.